

80 SAYFA

TOMB RAIDER II TAM ÇÖZÜM -2. BÖLÜM-

AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
MAYIS
1998
SAYI: 37
500.000 TL
(KDV DAHİL)

GAMESHOW

RetroFili

T: Cem Tezcan

04

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

SEGA: TOURING CAR

MYSTERIES OF SITH

FIGHTING FORCE

LEGACY OF TIME

QUEEN THE EYE

ZORK: GRAND INQ.

ALIEN EARTH

DEADLOCK 2

DARK OMEN

REBELLION

WORLD CUP 98

F-15
OWN THE SKY

OVERDOSE, FRP, CHEATS, ENGIN ABLA, KONSOL OYUNLARI ve INTERNET KÖŞESİ

AGE OF EMPIRES
STRATEGY
GUIDE

MAGIC

The Gathering™

BESİKTAŞ'TA...

KAMER'DE...

KAMER BİLGİSAYAR

Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu sok.
No: 2/5 80690 Beşiktaş / İstanbul
Tel: 212.2600225 / 2603776
Fax: 212.2590791

DECKMASTER

GAME SHOW

SAYI 37

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MERT TOPÇU

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
POLAT YARIŞCI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Reklam ve Halkla İlişkiler
ENGİN SÜZEN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MERT TOPÇU

Web Master
TİMUR ÇATAKLI

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
**Burak Bayburtlu, Burçak Caner,
Timur Çatakli, Muhammet Dabiri,
Muammer Derebaşı, Ahmet Ergen,
Ozgür Gültekin, Mennan Kara, Engin
Süzen, Mert Topçu, Serkan Uybaş,
Polat Yarışci, Hüseyin Yeşilbaş**

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
**İhlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/5
Beşiktaş, 80690, İstanbul**

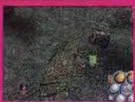
Telefon
**(212) 260 02 25
(212) 260 37 76**

Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
**İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1**



Geleneksel 1 Nisan şakamızı yapıp, bu sene de sizlerden habersiz Nisan sayımızı çıkarmadık. Bahanemiz yine aynı; derginin geç çıkmasını önlemek ve bundan sonra düzenli olarak ayın başında çıkma isteğimiz. Aslında bu düzeni ne kadar sağlarız onu da tam bilemiyorum. Bu ayki sayının bile ayın birinde çıkması garanti değilken, bu konuda iddialı konuşmak istemem.

Ama biz elimizden geleni yapıp, bütün sayfaları zamanında bitirdik. Az önce Age of Empires yazımı bitirdim. Şu anda yazdığım Mayıs'98 editör yazısı dergideki son yazı. Yarın bütün sayfalar film çıkışına gidecek, çıkan filmler matbaaya verilecek, matbaada bir terslik olmayacak, zamanında basılıp dergi olacak, paketlenip Yay-Sat'a teslim edilecek ve sizlere ulaşacak her nedense... Zor iş zor, Allah yardımcımız olsun...

☒ M.Emin Gür

FIGHTING FORCE	10
SEGA T.CAR RAC.	12
DEADLOCK 2	14
ALIEN EARTH	18
WORLD CUP 98	22
ZORK G.INQ.	24
DARK OMEN	28
J. KNIGHT DATA	32
LEGACY OF TIME	34
QUENN THE EYE	38
F-15	42

NOT:

- Ya abi nedir bu? Kaç senedir burayı hep biz yazıyoruz. Ne yazıyoruz ne hisliyoruz.
- Biliyorun. Sus. Saklaban olduk zaten.
- Ya niye ya? Ben artık oyun yazmak istiyorum, bıktım!!
- Olm ne bağırıyorsun. Zaten sinirliyim. İstemi mi çıksak?
- Evet abi çıkalım istemi ve herkese. "GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyur". Bütün yazılarını tebliğ hakkı GameShow'a aittir. Oyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazılarının sorumluluğu yazarına, reklamlarının sorumluluğu reklam veren şirkete aittir", diye bağırırım, nası? -Salak salak konuşma, öyle bağırıcaksak niye çıkıyoruz istemi?
- Soytanlık senin kanına işlemiş ben napayım!!!

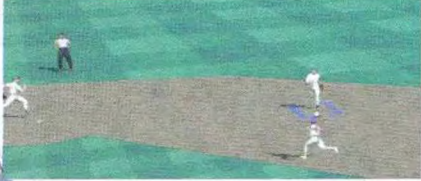
REBELLION 46	48	AOE	50
3 DIRTY DWARVES	52	TOMB RAIDER 2	54
OVERDOSE 58	CHEATS 66	ENGİN	70
FRP 72	AR@RİM 74	ANOTHER W.	78



Bu ay ki news köşemize başlamadan önce belirtmek istediğim önemli bir konu var efendim. Geçen ay bu köşede ki F1 Racing Sim adlı oyunun yazısı tamamen benim kontrolüm dışında yazılmıştır. Ateşli bir Schumacher taraftarı ve araştırmacı-gazeteci olarak bu taraflı habercilik örneğini kınıyorum. Bu arada belirtmeden edemeyeceğim, inşallah Vil'in ayağına monitör düşer (inanın bana, çok acı veriyor). Neyse efendim biz işimize bakalım. Star Control 4; oyunun ilk 3 serisini oynamış olanlar bilirler, turn based uzay stratejisidir. Türünün seçkin örneklerinden olan Star Control serisi nihayet 4 üncüsüyle karşımızda. Yanlış ufak bir probleminiz var. Oyun artık 2D map üzerinde oynanmıyor, 3D oynanıyor. Aracımızı real-time

HIGHHEAT BASEBALL

Aha, yeni bir baseball oyunu geldi, ama ben hala bu oyunun kurallarını öğrenemedim. Hayır pek de güzel yapıyorlar bu oyunları. High Heat Baseball'99, 3DO firmasının elinden çıkacak ve bu türün hayranlarını memnun edecek. 1998 yılı takım bilgilerini gerçeğine uygun olarak içerecek olan oyun, Amerikan Baseball birinci liginde oynayan 30'a yakın takımı kapsıyor. Bunun yanında yine 30'a yakın stadyum orijinallerine uygun olarak 3D'de yeniden yaratılmış. Maç boyunca bize oyunu anlatacak olan spiker ise 15 yıllık tecrübeli bir spikermiş. Pek çok kamera açısı olacakmış. 1998'in ilk çeyreği içinde çıkacak bir oyuna, 99 eki takılmasını ise hiç hoş karşılamıyorum. Hepsini bir yana benim en çok merak ettiğim ise elinde sopa olan adamın arkasında çömelmiş arkadaşın, sopayı tutanla aynı takımdan olup olmadığı.

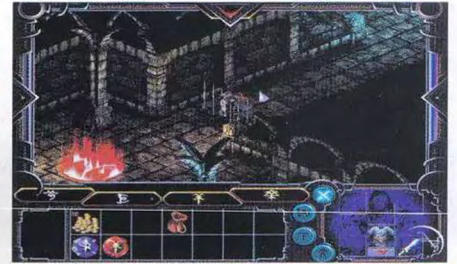


RAVENANT

Diable gibi hit bir oyun çıkarda, benzeri çıkmaz mı? Çıkar tabii. Revenant isimli oyun tarz açısından Diablo'ya çok benziyor. Konusu değişik tabii. Yeniden dünyaya getirilen bir savaççıyı canlandıracağımız oyunda, ilk başta geçmişimizden bir şey hatırlamıyoruz. Daha sonradan tekrar eski yeteneklerimizi kazanmaya başlıyoruz. Yapan firma



Diablo'yu aşık biz bu oyunda diyor. Firmaya haddini bilmelerini söylüyoruz. Buna ancak 1988 sonbaharında biz karar veriz.



WRATH OF THE FALLEN

Ya melekler arası savaş olayına acayip rağbet var. Ya da ben aynı oyunu ikinci defa haber yaptım. Hayır dönülmez akşamın ufkunda olmasam şu an başka birşey bulurdum. Ama umuyorum ki zayıf hafızam beni yanıltmış olsun. Wrath of the Fallen, Quake tarzı oynanışa sahip önüne geleni vur cinsinden bir oyun. Başrollerde ise iyi melekler ve kötü melekler yer alıyor. Oyunda ki diğer karakterlerle iletişime geçmek de mümkün olacakmış.



TROL 4

kullanmamız gerekecek. Sanıyorum bu turn-based oyuncuları oldukça üzecek bir durum. Ayrıca diğer ırklarla iletişime geçmek de mümkün olacak. Bana firma tamamen ayrı bir oyun yapıp Star Control'un isminden faydalanma yoluna gitmiş gibi geldi. Hoş bir tat olabilir. Eğer tercihiniz Turn based Star Control'den yana ise eskilerini bi yerlerden edinip saklayın derim. Yakında klasik olacaklar çünkü.

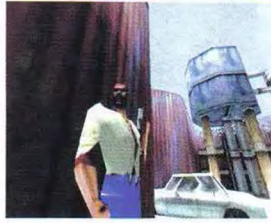


LUNATIK

Evet, geçen sayıda şüphelenmişim. Ama şimdi tamamen eminim. Shoot'm Up'lar yeni bir yüzle geri dönüyor. Yeni yüzden kastım, objelerin ve arkaplanın 3D olması. Eidos firmasının (biri Lara mı dedi?) hazırladığı bu oyun akşam okuldan veya işten gelenlerin bilgisayarın başında kafa ağrıtmadan birkaç saat geçirip, rahatlamasını sağlayacak nitelikte. Her shoot'm up'dan tanıdığımız, parçalar olarak gemimizi güçlendirme modeli bu oyunda da mevcut. Daha güçlü parçalar olarak bölümleri daha rahat geçeceğiz. Sekiz ayrı bölümden oluşacak oyun, grafik motoru hariç tamamen klasik shoot'm up özelliklerini üzerinde barındırıyor. Bilmiyorum nasıl olacak bu iş.



MONSTER TRUCK MADNESS 2



Adet olduğu üzere bu ay da bir Microsoft oyununu news yapayım dedim. Monster Truck Madness, türünün en iyilerinden biriydi. Demosunu oynarken büyük zevk almıştım. Serinin ikincisinin, ilkinden daha iyi olacağı apaçık ortada. Grafikler mükemmel (elbetteki 3D kart sayesinde), çarpışmalar daha gerçekçi ve bir Microsoft yapımı kalitesi mevcut. Mesela kullandığımız araç hasar aldığı anda, hasarın tamamını aracın üzerinden görebiliyoruz. Değişik hava koşullarında sürüşün de mevcut olacağı oyunun, Advanced Graphics Port'u da destekleyeceğini hemen belirteyim. En sona kötü haber; P200, 32 MB ram'iniz yoksa detaylardan vazgeçmeniz gerekecek.



STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

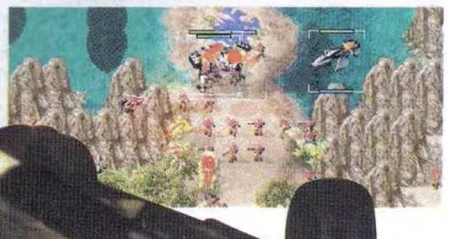
Turn based strateji dalında bir oyun kaybettik (Star Control) ama yeni bir tanesini kazandık (1-1). Star Trek: Birth of the Federation, bir turn based Star Trek stratejisi olarak karşımıza gelecek. Daha önce adventure'undan arcade'ine kadar pek çok çeşidi yapılmış olan Star Trek, Lucas Arts'ın Star Wars stratejisine paralel olarak gündeme gelmesi ise bir hayli düşündürücü. Oyunun Master of Orion 2'ye benzeyeceği ise elime geçen bilgiler arasında. Kontrolümüz altındaki olaylar ise endüstri, yiyecek, para, enerji, araştırma vs gibi çeşitliğe sahip. Yani bütün bunlar oyun boyunca başımızın belası olacak demektir. Bu yaz piyasaya çıkarılması planlanan oyun için firma; son oyunların aksine Pentium 90'da tam performans ile çalışacağını gururla belirtiyorlar. Ee, hadi bakalım.



DARK REIGN: RISE OF THE SHADOWHAND

Ehe, bu haber her ne kadar sizi sevdirse de Burçak bu konuda ne diyecek bilemiyorum. Dark Reign: Rise of the Shadowhand, aynı adlı oyunun expansion pack'i. Piyasa real time strateji konusunda pek çok yenilikle çıkmış olan oyun, bu ek cd sayesinde 2 yeni ordu, 2 yeni

single player mission, yeni multiplayer görevler ve yeni multiplayer görevler hazırlama yeteneklerine kavuşacak. Real time strateji dalında kendine oldukça sağlam bir yer edinmiş olan oyunun ek cd'si bu sıralar çıktı çıkacak, eli kulağında. Şu aralar gidip bir sormanızı tavsiye ederim.



SHADOW MAN

Bu ay ki ilk arcade adventure'umuz Acclaim'den. Herşey Mama Nettie isimli bir hanımın gördüğü bir kıyamet kabusuyla başlar. Kabus aslında bir ileriye görme olayıdır ve Armies of Darkness'in dünyaya bir kapıdan girişiyle ilgilidir. Biz de Mike olarak (bu olaya nasıl karışıyoruz hiç sormayın) bu olayın gerçekleşmemesi için elimizde ki ipuçlarını takip edip, Bu tarafta kapıyı açmak için uğraşanları bulup yoketmeye çalışıyoruz. Korku temasıyla işlenmiş bu oyun da teknolojinin son olanakları Acclaim tarafından kullanılmış. Oyundaki bütün karakterlerin hareketleri motion capture sistemiyle elde edilmiş ve 3 boyutlu objelere giydirilmiş. Bu da oyunun göze hoş gelmesinde ki en önemli etkenlerden birini oluşturmuş. Louisiana bataklıklarından başlayan yolculuğumuz, öbür dünya ya

kadar uzanacak (bu oyunun ortasında ölücez manasına mı geliyor? Yoksa oyun çok zor hayatta bitiremeyeceksiniz anlamına mı?). Aman Tomb Raider clone'u olmasın yeni bişeyler koysunlar. Aman aman.



Hah ha, işte Zebani'nin başının etini yiyen sorunun cevabı; Tiberium Sun ne zaman çıkacak? Az sonra!! Ama önce reklamlar... GameShow Türkiye'nin bir numaralı PC Oyun Dergisi... Westwood en sonunda ağzından bir iki kelime çıkardı. Buraya geçelim aynen; GDI'lar savaşı kazanır NOD'lar dağlara çekilirler. GDI'lar bir süre sonra tekrar kendi bölgelerine çekilince, NOD'larda yeni kıpırdanmalar olur ve savaş yeniden gündeme gelir. Oyuna bizim

JAGGED AL

Jagged Alliance, oyun dünyasında kendine sağlam bir yer edenebilmiş sayılı oyunlardandır bilmeyenimiz yok. Bu parlak oyun ikinci bölümüyle karşımıza geliyor. Hemen yeniliklere geçiyorum. 24 saatlik bir oyun zamanına sahibiz (düşmanla karşılaşınca turn based oluyor) ve görüş alanımızdan aydınlatma etkilerine kadar herşey bu

GRAND PRIX LEGENDS

F1 dedin mi akan sular durur bizim buralarda. Her ne kadar bu oyun için F1 demeyişlerse de, yine de bu türe girdiğini göz ardı etmemek gerekiyor. Sierra'nın elinden çıkma bu yarış oyunu, F1'ni bir de eski araçların içinde tatma fırsatını bize sağlayacağı için oldukça güzel bir haber sayılır. P133, 16 MB ram isteyen Grand Prix Legends bununla yetinmeyip bir adet de 3D hızlandırıcı kartı da yanına meze olarak istiyor benden söylemesi.



PLANE CRAZY

Yarış seven bir insanım, uçakları da severim bayağı. Onlarda güzel aletlerdir. Ama Uçakla yarışmak ister miyim? Valla onu artık Plane Crazy geldiğinde görecek artık. Yerden 50 ft. yükseklikte bir akrobasi uçağıyla tam gaz yarışmak zor bişey olsa gerek. Yarışacağımız yerler için çöl, kanyon, liman, şehir ve adalar arka plan teması olarak kullanılmış. Bu yaz karşılaşmayı umduğum bu oyun geldiğinde bir göz atacağım. Ama içimden bir ses pek umutlu olmamamı söylüyor.



FRONTLINE

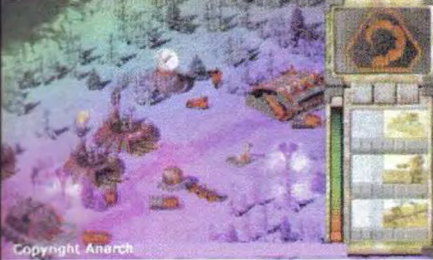
Front Line Fighters aslında yeni bir oyun değil. Ee yeni değilse ne işi var burda diyosunuz tabii. Aslında yeni değil ama enteresan ve bilinmesi gereken bir durumu var. Interactive Magic'in 3 adet oyunu 3D kart desteğini de yanına alarak bu CD'ye girmiş. Bir kaç sene öncesinin bu oyunları şunlar; Apache Longbow, Hind ve F-16 Fighting Falcon (iF-16



M SUN

THE WAR OF THE WORLDS

yönetemediğimiz yeni bir ırk daha eklenecek; The Forgotten. Bu ırk tarafsız bir ırk ve her iki tarafa da çalışabiliyor. Oyunda VOXEL isminde yeni bir grafik tekniği kullanılacağı kulağıımıza gelenler arasında. Yeni unitlere bir göz atarsak; 3 çeşit Orca, hover rocket launcher, mechwarriorlar, yerin altından giden tanklar, dalgıç askerler, laser tankları, freeze tankları, Emperor Cannon'lar vs. Oyunun olası çıkış tarihi ise 98'in Yazı veya Sonbahar'ı olacak. Şimdi reklamlar..



H.G. Wells'in aynı isimli romanından esinlenerek yapılmış olan oyun, Mars'lıların dünyayı istilasını konu almaktadır. Zamanının Mars istilası paranoyasına kaynaklık eden bu roman'ın filmi de oldukça ses getirmiştir. Bir gün marslılar dünyaya gelir. Amaçları Dünya'yı işgal etmektir. Kurgu boyunca insanlar türlü türlü şeyler denerler, tank, top hatta atom bombası bile denerler. Ama işe yaramaz tabii adamlar taa Mars'tan kalkıp buraya gelmiş, gelmekle kalmayıp istila etmeye de başlamışlarsa, o zaman durup düşünmek gerekir acaba nasıl olacak bu iş diye. İşte efendim bu hikayenin kahramanları düşünmezler bunu. GT Interactive'de çıkarır tozlu sandıklardan filmi romanı yapar real-time stratejisini. Hatta bu sıralar piyasa bile sürerler de kimsenin haberi bile olmaz. Ben söylerim buradan haberiniz olur böylece. Oyunda deniz, hava ve kara birliklerini kullanmakla beraber, Mars veya Dünya tarafını seçebiliyoruz.

Neyse ki biz filmin romanın sonunu biliyoruz, oynamasak da olur. Mars'lılar Dünya'daki kirliliği hava yüzünden ölüyorlar.



ALLIANCE 2

saate bağlı olarak değişecek. Sağlığını tekrar kazanmak için uyumak gerekecek. 50 değişik silah ve buna uygun cephaneye, silahsız dövüş, küçük gruplara ayırabileceğimiz 20 adam, yaylım ateşi ve destek ateşi gibi yenilikler ağzımızın sularını kurtacak kadar güzel geliyor kulağa. Göz atılacak listesine ilk sıradan giriyor



MOTORHEAD



Digital Illusions'dan yeni bir otomobil yarışımı var bu ay haberlerimizde. Şimdi biliyoruz ki bu firma en çok pinball oyunlarıyla ün yapmıştır. Ama işte 3D kartlar çıktı mertlik bozuldu. Bu abiler de kasmışlar kasmışlar, şu anda ki en hızlı araba yarışını yapmışlar. Ya da öyle diyolar diyelim, olur mu olur daha hızlısı vardır belki. Son model arabalarla gece gündüz kapışabileceğimiz bu oyun. Bu türe yeni bir soluk getirebilecek mi? Gücün kötü yanı diyor ki getirmeyecek. Sıkıldık artık yeni birşeyler yapın be kardeşim. Bu kartı boşuna almadık ki biz.



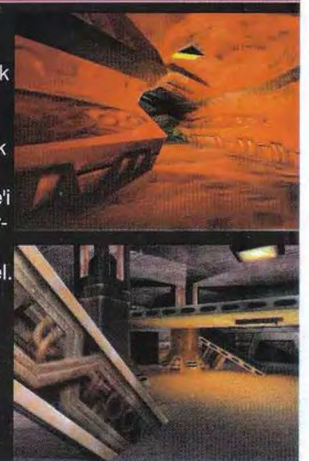
FIGHTERS

olarak da bilinen). Bu üç oyunda işini bilen simülasyoncuların (hele bir de 3D kartlarını yeni almışlarsa) kaçırmaması ve tekrar denemesi gereken oyunlar sınıfından. Özellikle de Hind, pek çok kez en iyi helikopter simülasyonu seçilmiş, oldukça değişik bir oyun. Güzel bir koleksiyon parçası olacak bu serinin yeniden piyasa sürümü ise bu ay içinde olacak. P133, 16 MB ram ve 3dfx kartı tavsiye edilen donanımlar arasında.



SEED

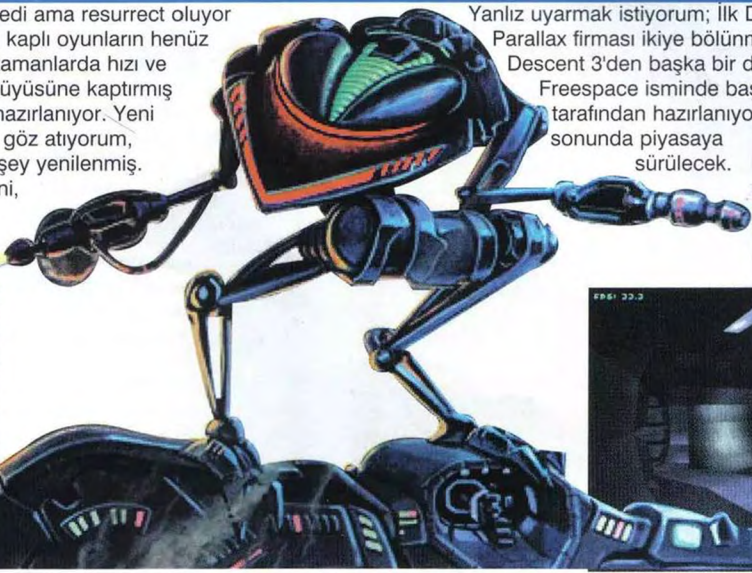
Quake türü oyunlara biri daha ekleniyor; Seed. Yanlız bu oyun 3D grafik motoru olayına yeni bir boyut getirecek. Pixel bazında raytracing metodunu kullanacak oyunun ışıklandırma efektleri Quake'i ve benzerlerini katlayacak kadar güzel. Şimdilik tek sorun, bazı 3D kartlarının pixel bazında adreslemeyi desteklememesi. Yeni çıkan bir oyun 3D kart desteklemiyor. Aman Allahım başımıza taş yağacak. Kıyamet kopacak.



DESCENT 3

Descent nasıl bilirdiniz? Hayır ölmedi ama resurrect oluyor tekrar. PC'lerde texture mapping kaplı oyunların henüz yeni yeni görünmeye başladığı zamanlarda hızı ve müzikleriyle bizi karanlık koridorlarının büyümesine kaptırılmış olan Descent tekrar karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Yeni neler var diye bir göz atıyorum, bakıyorum ki herşey yenilenmiş. Grafik motoru yeni, düşmanlar yeni, silahlar ise yepyeni.

Yalnız uyarmak istiyorum; İlk Descent'i çıkaran Parallax firması ikiye bölünmüş. Bu yüzden Descent 3'den başka bir de, Descent: Freespace isminde başka bir tane diğer yarı tarafından hazırlanıyor. Decent3 ise 98 sonunda piyasaya sürülecek.

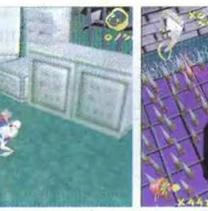


EARTH WORM JIM 3D

dim eski 2D oyunları yeni grafik kartlarının desteği esininde, tekrar baştan hazırlanıp önümüze konması: alar oyun firmaları arasındaki en son moda. Bu çok tform oyunu da, bu furyadan nasibini almış ır. Earth Worm Jim nasıl olduysa kendini başka bir 'a ışınlanmış olarak bulur ve biz de oyun boyunca ekrrar kendi dünyasına döndürmek için uğraşıp dura ma bu sefer dört bir yana hareket edebiliyoruz. Böy bir rahatlığımız var. Bu sevimli platform oyunu bu yılı sonbaharında piyasalarda boy gösterecek.

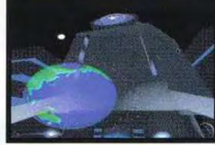


Demim ya Shoot'm up'lar geri döndü diye bu ayki faksımızda da bir shoot'm up konuk ettik: **Dark Rage**. Eski stil yana doğru shoot'm up'ları özleyenlere, ilaç niyetine öneriyorum. Quake'lerden sonra bir tane alıyorsunuz.



STARSHIP TROOPERS

Hollywood bir uzay filmi yapar da onun oyunu yapılmaz mı? Tam da Hollywood'dakiler performansı yitirdiler derken (Streetfighter ve Mortal Kombat'dan sonra Tomb Raider'ın da film yapılması üzerine) Starship Troopers imdada yetişti. Böcek avlama olayına değişik 3 Boyutlu arcade ortamda devam etmemize imkan sağlayacak bu oyunun bekliyoruz.



Sırada ki faksımız yeni bir RPG, Hemi de Quake oynanış tarzında. Oldukça kaliteli grafiklere sahip olan **BlackOps**, RPG sıkıntısı çeken AOE'dan sonra ikişer doz alınacak.

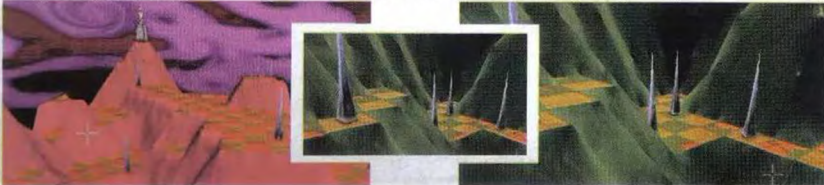


Bir de eskileri yadetekmek için bir oyunumuz var fakslarımızın arasında; **Sorry!** Türkçeye çevirince Kızma Birader oluyor. Ehiehieh. Şu anki oyunlardan hoşlanmayanlar, Worms'dan sonra 1 kaşık alsınlar.



SENTINEL RETURNS

Yıl 1985, oyunların tek kişiyle yapılabildiği zamanlar. Geoff Crammond isimli bir programcının hünerli parmakları arasından çıkan Sentinel isimli zeka oyunu C64 piyasasında fırtına gibi eser. İnanın bana Tetris'den çok daha zevkli bir oyun olan Sentinel'in uzunca bir aradan sonra geri dönüşü, zeka oyunlarında ki bu durgunluğa bir son verecek. Sentinel'i sonbaharda sakın kaçırmayın diyorum.



CAR HI-FI & ACCESSORIES

AYLIK OTOMOBİL MÜZİK SİSTEMLERİ DERGİSİ

Türkiye'nin ilk ve tek oto müzik
sistemleri

dergisi ÇIKIYOR...
HAZIR MİSİNİZ ?!...

Car Hi-Fi & Accessories dergisi geçici duyma bozukluğu yaratabilir!!!

Bakin şimdi baştan anlaşalım bi kere: şimdi yazacağım oyun türü taaa Pascal'ın ilk hesap makinesini yapmasından bu yana sürekli ısrar ve inatla üretilmeye devam edilen bir oyun türü: Figthing. Yani ben bu oyunu yazarken yok "sağa dön adamı patakla" veya "son bölümdeki yarma çok güçlü ona göre strateji yapmalısınız" gibi didaktik feyizler vermiycem. Bunun yerine yine oyundan örnekler vererek Figting game'lerin arkeolojisini (ne demekse artık) ve sosyo-psikolojisini açıklayacağım. Böylece hem bedava bilgi sahibi olacaksınız hem de oyunu anlamış olacaksınız. Şimdi aşağıdaki iki şıktan birisini seçin:

1- Evet. Yukarıda yazılanları kabul ediyor ve ne olursa olsun yazıyı sonuna kadar takip edeceğime dair namus ve şeref sözü veriyorum. İmza:

2- Hayır canım. Böyle saçma şey mi olurmuş? Hiçbir şekilde kabul etmiyor ve kendimden tiksinererek sayfayı anında terketmek için elimden geleni ardıma koymuyorum. İmza gerekmez.

Birinci şıkkı seçenler için başlayalım bakalım. Bu oyunlar aslında oynayana sanal bir şiddet vad ederek içimizde sürekli bulunan yıkım içgüdü'sünü dürtükler ve normal hayatta asla yapamayacağımız el, kol, bacak hareketleriyle sahte de olsa bir süre özdeşleşmemizi sağlar. Yani amaç, şiddete yapılan software desteğiyle beraber cepleri doldurmaktır. Daha önce yüzlerce şahit olduğumuz bu tip oyunlar hedef kitlesinin bam teline basmış, gösterilen yoğun ilgi de göz önüne alınarak insanların şiddete ve vahşete olan açgözlülüğü bu oyunlarında katkısıyla istatistiksel olarak kanıtlanmıştır.

Ne var? Sıkıldınız mı? O zaman ikinci şıkkı seçseydiniz abicim. Hayret bişey... Neyse ben de sıkıldım. Kısaca Figthing Force, daha önce (yani 1000 yıl önce) 1000'lücesine şahit olduğumuz, 1000 türlü hareket yapabilen ve normal hayatta görüp psikopat damgası basmakta gecikmeyeceğimiz ama nedense oyunda en sevdiğimiz kahramanların yer aldığı (Mortal Kombat'dan Sub-Zero'yu hatırlayın) yakala-tut-kafasını kır-sonra da leşine tükür cinsinden ve ancak 1000. sırada yer alabilecek bir Figthing oyunu (amma da kısaymış). Genelde bu tip oyunlarda sonsuz kötülüğü temsil eden, yeraltı veya yerüstünde

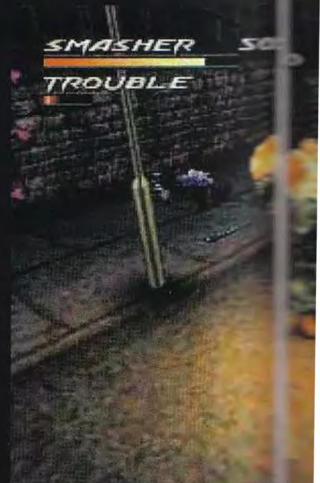
yuvalanmış şer güçleriyle başa çıkabilecek temiz, yakışıklı, omuzları geniş, kalçaları dar (ne oluyor bana!!), yani herkesin olmak isteyipte hiçbir zaman olamayacağı sonsuz iyiliği temsil eden ama beyniyle kaslarının tamamen ters orantıda gelişmesinden dolayı dengeyi gözüpük ve güçlülüğü imajlarıyla sağlayan bir kahraman (abi cümle bitmiyor?), "saldır öğlüm çorç" gibi Pavlov refleksine maruz kalıp, "iyiler hep kazanır, kazanmalıdır, yoksa ne olurdu halimiz" düsturunu da yanına alarak, başına geleceklere habersiz zorba, katil, hırsız, topoş gibi çevreye terör saçan şahsiyetlere bir araba dolusu dayak atar ve evet, bildiniz mutlu son yazısı ekranda beyaz yüzüyle belirir (oh bel). Böylece bana da insanlık tarihi kadar eski olan iyilik-kötülük diyalektiğinin galibinin sürekli "iyi" olmasına uyuz olmak kalır. Yani kötülüğü destekliyor değilim ama bu oyundaki "kötü" hep kötüdür, vicdansız alçağın tekdirir, ölmeli" mesajlarıyla iyiliği yüceltmek, şimdiki yaşadığımız dünya ile taban tabana (ne uyuz bu laf bu) zıt kaçmıyor mu? Ne? Heee. Neyse oyun gayet sıradan bir açılış ekranıyla başlıyor ve sıra pek ve bittabii ki muhteşem kahramanı seçmeye kalıyor. Tomb Raider oyunuyla bu dünyadaki tek kötülük yokedicilerinin erkek olmadığını ispat eden Core Design, silik ve korkak kadınlar devrinin kapandığını ima eder gibi bu oyuna da kadın kahraman koymuş, hem de iki tane. Eh ne yapalım onlarla da olmuyor, onlarsız da (ki bu başka bir konu). En yarma olanı, en hasar verici olanıdır gibi mantıksız bir mantıkla bir tane seçip oyuna başlayın. Eeee ben şimdi ne diyecem size. Yani bu oyunun konusunu öğrenmek için merakтан çatlamadığınıza göre size başka açıklamalar yapmam gerekiyor di mi? Neyse oyuna girdiğinizi farzediyorum ve devam ediyorum: Bi kere daha başlar başlamaz, bismillah, raslantı bu ya olay yerinde it kopuk takımının içinde buluyorsunuz kendinizi. "ya abi bunun tuşları ne ki?", "aaa bak, bak nasıl da geliyor itoğu itler!!" demeye kalmadan, "kötüler çirkindir, çirkindir" genetiğinin talihsiz ve az sonra ölmekte olacak "rezil" örnekleri size sağlı sollu geçirmeye başlıyorlar. Malesef sırf siz dövüp egonuzu cilalayasınız diye, yapay zekanın en "alıklı" örnekleri olan bu kopuklar size vurmaya bile korkup "lök" gibi salaklıkları ortaya çıkmasın diye "gard" olarak "gelse de ağzıma iki tane çaksa, ben de ölsem" der gibi oldukları yerde bekliyorlar. Bazıları daha cesur

çıkıyor ve utanmadan size yumruk sallamaya çalışıyorlar. Neyse, bunların hepsini pataklayarak Level geçip, oyunu bitirmeniz tuşlara olan hakimiyetinizle, el-göz

koordinasyonunun hızlığıyla, yaklaşık 450.000 tane hırsız uğursuzu cehenneme yollayacak sabrı göstermenizle ve daha sonra parmaklarınız da meydana gelebilecek Eklem kanseri ihtimaline de "eehhhh, oyun oynuyoruz be" diyecek umursamazlığınızla doğru orantılı deyip geçiyorum. Oyunun tekdüzeliğini biraz azaltmak için hareket kombinasyonundan başka çevreye hasar verme, her türlü silah kullanma yeteneği, düşmanların Level arttıkça çeşitli olması, mekanların fiyakalı ve bol olması, karakterlerin hareketinin yumuşaklığı gibi özellikler katmışlar. Ama bunlara katlanma sınırınız da hiçbir işinin olmayıp, "aslında hiçbir sebep yok ama ben yine de kavga edip 450.000 adam dövümin" düşüncesiyle doğru orantılı. Katlanamayanlar için de çok şahane bir Cheat var: CTRL-ALT-DELETE tuşlarına aynı anda basın. İşte bu kadar. Bunlardan başka Level'ların yükselmesiyle oluşan it kopuk oranındaki artış, bu it kopukların 3'lü ve 5'li sürü halinde "Allah ne verdiyse" size tekme tokat dalmaları, Level sonlarında diğerlerine oranla "daha kaslı ve daha iyi dövüşen" başka bir kopukla karşı karşıya gelip level geçme biletini almanız, size bahşedilen Special hareketlerle rakibi perişan etmeniz, Çevrenizde bulunan her nesneye zarar verip bunlardan bonus puan almanız (kola makinasıyla kavga ediyorsunuz ve makinayı kırıp döktüğünüzde puan alıyorsunuz), rakibinizin silahını veya orda burda bulduğunuz silahları kullanabilmeniz (mesela araba bagajlarını darmadağın edip normalde bulunmayan bazuka veya pompalı gibi ağır hasar veren silahlar bulabiliyorsunuz), aynı silahların işi bittikten sonra rakibin kafasına fırlatıp zarar verebilmeniz gibi gayet esaslı özellikler mevcut.

Pekii oyun teknik olarak nasıl? sorusunu sorsanıza. Siz sordandan ben açıklayayım: Bi kere karakterlerin animasyonları çok güzel. Biraz abartılı olmasına rağmen şiddetini estetiği göz önüne alınarak iyi bir not verilebilir. Ses Efektleri de bol bol "ah, oh, dikşiyaa, "ool, yu get" (yok bu mortal kombattaydı), smack" sesleri olmasına rağmen idare eder. Background grafikleri göz alıcı ve tüm dövüş sahneleri 3D bir ortamda geçiyor. Yani 3D Fighting. Çeşitli kamera açıları da

FIG





kavgaya hakim olma açısından artı puan. Oyunun tek kötü tarafı 3D hızlandırıcı kart istemesi. İşte bu gayet sinir bir durum. Yani zaten pekde derinliği olmayan bir oyun yapıyorsun ve 3D kartla oynama zorunluluğu getiriyorsun. Yani ne desem boş. Böyle bir lüksü olanlar yaşadığı mı acaba?). Yapay zeka ise malesef berbat. Bu konuda ki düşüncelerimi yukarıda biryer de söyledim. Başka? Eeee.... Son olarak Fighting Force'u Tomb Raider gibi başarılı bir oyuna imza atmış Core Design'a yakıştıramadım. Piyasa da Fighting kitliği olsa neyse de, sırf "abi yapalım biz bunun hayranları var, satar, biz de para kazanırız" mantığıyla çıkarıldığı bariz belli oluyor. Ama bir yandan da haklılar. Yüzeysellik bir yana gerçekten bu tip oyunların hayranlarına hitap edecek biçimde yapılmış Fighting Force. Ben bu oyunun talihsiz bir yazarı olarak subjektif açıklama yapmak zorundaydım. Aslında "süper bir kavgaya oyunu

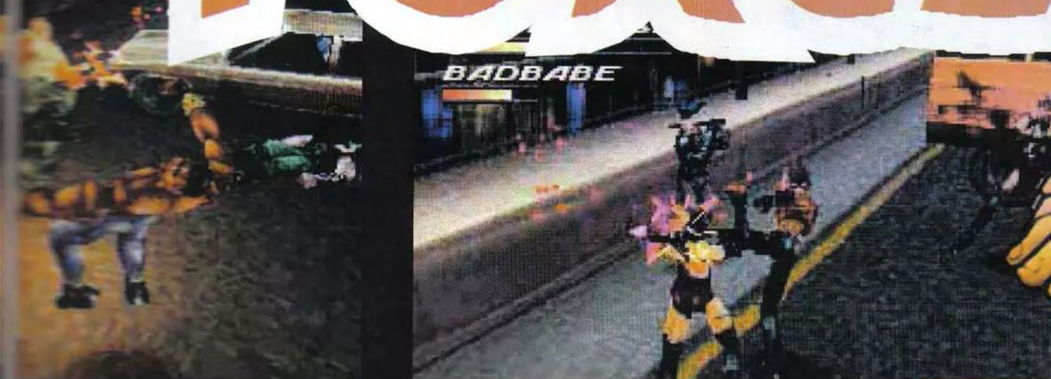


FİRMA: CORE-DESIGN
TÜR: 3D FIGHTING
SİSTEM: Pentium 133 -3D ACC. CARD
16 MB RAM
1 CD 30MB HARDISK
GENEL: %91

sakin kaçırmayın" da diyebilirdim ama bu da yazarlık ilkelerime ters düşer, hem kendimi hem de sizi kandırılmış olurum. Bence bu yazıyı okuyupta oyunu almamazlık etmeyin. Çünkü dövüş oyunlarına hayransanız zaten benim gözlemlerimin yanlı olması sizi yıldırılmayacaktır. Siz yinede yakın, yıkın, dövün, tekmeleyin, tokatlayın. Kötülerin kökünü kurutana kadar devam edin... Bu iyilik dolu dünyada bıraktığınız izler, attığınız yumrukların izlerinden daha derin olsun (mesaj verelim dedik).

☒Timur Çataklı

FIGHTING FORCE





Sega Touring Car Championship son zamanlarda iyice abaran araba yarışi oyunlari içinde kendine yer edinmeye

çalışan oyunlardan biri. Abaran sözü hafif bile kalır aslında büyük firmalar (EA gibi yani) grafik, ses kalitesi, gerçekçilik konularını o kadar abartırlar ki (Need for speed gibi yani) daha düşük teknoloji ile yapılmış oyunlar insana yavan geliyor (attan inip eşşeğe binilmez). Sega bu konuda konsol oyunlari piyasasında yakaladığı başarıyı PC piyasasına da taşımaya çalışıyor. Tabi konsol makinalarının hızını PC'de yakalamanın zorluğu aşikar. Bir Sega oyununu Sega kalitesinde oynayabilmek

izlediyseniz bilirsiniz anlatan adam hep geç fren yapabilmenin öneminden bahseder (çok geç kalanları duvardan kazırlar başkaa). Bu türün ekisi tarafı fazla estetiğinin olmaması 40-50 tur atıp geç frene bastığınız virajlarda kazandığınız birkaç saniye ile yarış kazanabilirsiniz. Diğer yarış türü ralliler. Bu da estetik yönden zengin. Hemen her virajda arabanın arkasını kaydırarak dönmek gerekiyor hatta yerine göre el freniyle. Olayın estetiği bu (bana göre yani) handikapı ise rekabet duygusu yetersiz. Pistte tek başınıza yarışyorsunuz. Dolayısı ile virajı içten alıp birini dışarı atarak önüne geçme olayı da kalkıyor ortadan. Bizim oyunumuz pist yarışi ama arabayı savurak dönüş yapma olayını da neredeyse zorunlu hale getirmişler. Bu görünüşte oyunun güzelleşirden ama süratle girdiğiniz virajlarda araba birden kayınca kontrol etmek zor oluyor. Bu durumu arabanın amortisör ayarlarını değiştirerek düzeltebilirsiniz ama alışınca fena da olmuyor. Arabanın kontrolünde extra bir özellik daha var. Benim klavyeden oynanan oyunların hiç birinde görmediğim bir özellik. Bu sefer yarım gaz ve yarım fren tuşları da var. Daha önce Analog joystick'ler dışında bunu yapmak mümkün değildi. İtiraf etmeliyim ki ben yarım gaz olayını hiç kullanmadım (olay yarış olayı olunca gaz kesmek olmaz) ama yarım fren konusu sert olmayan virajlarda hayli işe yarıyor. Ben en çok bu özellikten

SEGA Touring

Sega demek. Benim şikayet ettiğim taraf düşük makinalardaki hız problemi. Fakir edebiyatı yapmak istemem ama hızlı makinalar pek benim harcım değil. Öyle ya da böyle; adam gibi arcade oynamak istiyorsanız bir Sega oyunu almak gerekir o kesin. Sega'nın olayı oyunlari kompleks değil zevkli yapmaktır. Bu oyunda da bir yarış oyununda görebileceğiniz zekli taraflar toplanmış. Benim bildiğim iki yarış türü var. Birincisi bildiğiniz pist yarışi. Bunda olay sürat olayı, her şey çok hızlı olduğundan vites, suspansiyon, amortisör hatta spoiler ayarları çok şey değiştirebiliyor. Formula yarışlarını

memnunum. Bunun dışında da pek bir yenilik yok zaten. Oyun Sega'daki ile hemen hemen aynı. Başlangıçta Arcade ve PC Side (Bu Sega da Sega Side) şeklinde seçenek var. Arcade side pek zengin bir bölüm değil. Aslında sadece iki seçenek var Championship ve Records. Bu iki seçenek de Pc side'dakilerde aynı bunlari ayrıca açıklama gereği duymuyorum. Zaten bu kısmı öylesine koymuşlar sanırım.

PC Side: Bu oyunun asıl olayı. Gerçek menüler burda **Championship:** Anlaşıldığı üzere şampiyona. Üç yarıştan oluşan turnuvayı kazanmaya çalışıyorsunuz. Bu da oyunun eksik kısmı işte sadece üç pist var. İlk önce yarışa kaçıncı sırada başlayacağımızı belirlemek için qualifying turu atmanız gerekiyor.

Ondan sonra ikinci yarışa çıkarken bu birinci yarışi kaçıncı bitirdiğinize göre belirleniyor. Bu üç yarış sonunda dereceye girebiliseniz şampiyona dışında bir yarışta daha yarışma hakkı kazanıyorsunuz. Bu yarış normalde olmayan bir pistte yapıyor. Bu yarışi da kazanabiliseniz araba seçim

100 ÖNDE GELEN F1 PİLOTUNA SORDUK: "SEGANIN YARIŞ OYUNLARI İÇİN NE DİYORSUNUZ?"



MIKE HAKKINEN
Sega'yı bilemem ama bana sorarsanız Mercedes ne yaparsa iyisini yapar (kadersiz 98 sezonu cevabi)



MICHEAL SCHUMMACHER
Sega'nın arcadelerde başarılı olan oyunlari yarım yamalak PC ye çevirmesini yanlış ve yetersiz buluyorum (tabi ki doğru cevap)



DAVID COULTHARD
Tıpkı benim altırda Mercedes varken bir halt edememem gibi SEGA da canavar gibi Pentiumlara rağmen kalitesiz oyunlari yapıyor (en azından dürüst cevap)



DAMON HILL
Senelerce benim salak olduğumu söyleyenlerin haklı olduklarını şu iki sezonda ispatladığım için müttüüm gururluyum (yorumsuz :)

ekranında **Sega Racin Prototype** adlı bir araba daha seçebiliyorsunuz. Bu oyunun en iyi arabası (doğal olarak). Hatta o kadar iyi ki ben bunu kullanmadım. Ben alıştığım arabamla efendi efendi yarışıyorum ama araba fazla hızlı olunca yolda kalmak da zorlaşıyor tabiiyatınen (her ne kadar prensiplerime aykırı olsada bu arabayı kullanırken gaz kesmek gerekiyor). Binmesekte gezmesekte en iyi arabayı kazanmak manevi tatmin açısından fena olmuyor. **Time Attack**: Bu da zamana karşı yarış. Genelde bu pistlerde pratik yapmak amacı ile kullanılır. Bir pistte yarışmadan önce o pistteki zamanları biraz geliştirmek fena olmaz. Bu arada rekor denemeleri için de fena değil. Bu durumlar için bir sega klasiği olan **Ghost Car** olayını da unutmamak gerek. **Ghost Car** bir önceki denemenizde ne yaptığınızı görmenize yarıyor. Kendinizle yarışyorsunuz bir nevi. Sizin bir önceki denemede yaptığınız hareketleri yapan bir hayalet araba ile yarışyorsunuz. Araba hayalet olduğundan çarpamazsınız ama yarışın onun önünde bitirebilirseniz bir önceki derecenizi de geçmiş sayılırsınız. Bir yarıştaki hayalet görüntünüzü kaydedebilir ve başka bir zaman onu geçmeye çalışabilirsiniz ya da sürekli en iyi dereceye karşı yarışabilirsiniz. Bunu nasıl yapacağınızı daha sonra açıklayacağım.

VS Race: İki kişilik oyun. bir bilgisayarda iki kişi oynamak için. Bana bakmayın kimse benimle oynamayı kabul etmedi.

Car Setup: Arabanın ayarlarını yapıldığı yer. Kontrollerin oldukça değişik olduğunu söylemişti. Bu menüden istediğiniz bir arabanın (Sega Racing Prototype dahil. Tabi

Ondan sonra da bütün yarışları birinci bitirmemek için bir sebep yok. Ayarlarını değiştirdiğiniz bir arabayı araba seçim ekranında seçtiğinizde **Standar-tuned** şeklinde iki seçenek çıkıyor. Ayarladığınız arabayı kullanabilmek için Tuned, ardından da CAR1-CAR2-CAR3 seçeneklerinden hangisine kaydettiyseniz onu seçmeniz gerekiyor.

Records: Yaptığınız dereceleri görmek isterseniz buraya bakın. **Multiplayer**: Bu oyunu iki bilgisayarda oynamak için. Modem, internet, network ve seri kablo seçenekleri var unutmadan iki bilgisayarda da oyun CD'sinin olması gerekiyor. Menü kısmı bu kadar. Bir de F3'e basınca çıkan **Top Menu** olayı var. Oyun windows altında oynandığından bu menüler standart windows pencerelerindeki gibi. Bunlardan oyunun asıl ayarlarını yapıyorsunuz. Screen mode: Ekran çözünürlüğü seçenekleri. Bilgisayarınızın hızına göre seçin birşeyler. Device settings: Klavye, joystick v.b. seçim menüsü. Game settings: Bu da önemsiz bir menü. Görüntü seçenekleri, Detay oranı filan. Game options: İşte önemli bir menü. Zorluk derecesi, tur sayısı (Arcade- PC side), Boost, Car damage time compare (PC side). Multiplayer settings: Modem, kablo, network bağlantı ayarları. Ayrıca daha önce anlattığım Ghost car kaydedip yüklemeyi olayını da Ghost car file mesünden yapabilirsiniz. Sound Test: Bu menü den bütün müzikleri tek tek çalabilirsiniz. CD' deki parçalar Sound track olarak kaydedilmiş yani müzik setinizin CD sinden de dinleyebilirsiniz. Menü olayı bu kadar. Gördüğünüz gibi seçilebilecek fazla bir şey yok.

Klavye örtüsünden de bahsetmeden geçemeyeceğim. [X] gaz, [D] yarı gaz, [Z] fren [S] yarı fren işlevi görüyor. Bu özellik beni çok mutlu etti. Virajların sertliğine göre hızınızı

ayarlarken gaza kesik kesik basmak yerine yarı gaza geçiyorsunuz o kadar bitti. yada fazla yavaşlamak istemiyorsanız az fren yapıyorsunuz. Bu gerçekten kontrolü çok kolaylaştırıyor. Bunu Nascar'ı yaparken akıl etselerdi n'olurdu sanki. Ok tuşlarında sağ-sol yine aynı ama yukarı aşağı gaz fren değil vites tuşları. [Enter] seçim (oyun sırasında pause işlevi görüyor), [Esc] iptal tuşları ve [V] tuşu da içerden yada dışardan oynama seçeneği. Oyunla ilgili anlatılması gereken bir şey daha kaldı. Arabalar!. Bu oyunda seçilebilecek fazla araba yok. topu topu dört tane. Ama herhangi dört araba değil. Sega bu arabaların isim haklarını alarak oyunlarına dahil ediyor. Arabalar markalarının logolarını taşıyorlar. bu demektir ki arabalar orjinal özellikleri ile oyundalar. Size biraz bu arabaları tanıtalım. Alfa Romeo 155V6, Toyota Supra GT, AMG Mercedes C-Clas, Opel CalibraV6. arabardan Opel ve Alfa dört tekerlekten çekişli, diğer ikisi arkadan itişli arabalar. Altınızda bu yol canavarları olduktan sonra sizi kapalı pistlerin dışına çıkartmamaları çok doğal. Benim favorim Opel Calibra. En güçlü araba o. Car damage opsiyonunu açarsanız güçlü arabaya binmenin keyfine varabilirsiniz. Zaten pit'de sadece o zaman işe yarıyor. Kısaca oyunun olayı bu. Kendinizi kaptırıp oynayabileceğiniz bir oyun istiyorsanız arcade'nin ustası Sega bu oyunu sizin için yapmış derim. Alın oynayın beni fazla uğraştırmayın. Bidahaki yazıda görüşürüz (bu yazıyı o kadar geç yazdım ki birdaha yazamama ihtimalim var).

Levent YARLI

FİRMA:	SEGA
TÜR:	ARABA YARIŞI
SİSTEM:	Pentium 133 16 MB RAM 1 CD 5MB HARDISK
GENELİ:	%62

Car



eğer hak ettiyseniz.) ayarlarını kendinize göre değiştirebilirsiniz. Buradan amortisörlerin sertliğini, lastikleri, frenleri ayarlayabiliyoruz ki bunlar yol tutuşu ile ilgili her şey demek. Bu ayarları yaptıktan sonra arabanın virajlarda abzür bir şekilde kaymasını engelliyebilirsiniz.



F15



Sesten 2.5 kat daha hızlı uçmak. Neredeyse bir mermi hızında.

Yerden 700 metre yukarıda uçarken, bütün dünya bir nehir gibi akar, dağlar dalga dalga yürür üzerine insanın. Kararlar çabucak verilir. Hedef, görüş mesafesine girdiğinde, pilot ne yapacağına karar vermiş olmalıdır. Bu andan sonra hedefin burununuzun dibine gelmesi sadece bir kaç saniye alır. Tereddüt edemezsiniz. Bu hızdayken geri dönüş için en az 10 kilometrelik bir çember çizmek gerekir. Tabii ki daha iyisi de yapılabilir ama kimse böyle bir dönüşten sağ çıkacağını garanti edemez. Belirtmek gerekir ki; F-16 kazalarının büyük bir bölümü, bu uçağın motor gücüne bağlı olarak (ufak cüssesi sebebiyle) manevra kabiliyetini kaldıramayan pilotlar ve yine aynı sebeplerden dolayı uçağın kendisinde görülen mekanik arızalar

neden olmaktadır. F-15 pilotları ise bu konuda oldukça şanslıdır. F-15, F-16'ya göre oldukça hacimli bir uçaktır. Bunun yanında 2 adet motoru sayesinde arıza kazalarından iki kat daha uzaktır. Şu son senelere kadar U.S.A.'ın çift amaçlı (hava üstünlüğü ve saldırı) uçaklarının en popüler olan F-15 Strike Eagle, yerini yavaş yavaş F-22'lere bırakmaktadır. Amerika 2000 yılında F-15'lerin kademeli olarak servisten kaldırılmaya başlanması için başlattığı projeye olanca hızıyla devam etmektedir. Buna mukabil Amerika'nın F-22'leri uzun bir süre diğer ülkelere pazarlamayacağını göz önünde bulundurursak, F-15'ler daha çok uzun süreler boyunca gökyüzünde dolaşmaya devam edecektir (Türk Silahlı Kuvvetleri'nin de Hava Kuvvetleri'mize, F-15 kazandırma çalışmalarını basından takip ediyoruz). Kendi adıma en baştan F-16 yerine F-15 üzerinde oldukça ısrar ettiysen de, kabul edilmeli ki bir F-16'nın uçuşu ve bakımı her durumda bir F-15'den daha ucuza malolmaktadır. Bu da Silahlı Kuvvetlerimiz'in F-16'yı tercihindeki önemli faktörlerden biridir. Gökyüzünün çelik kartalı F-15, 2 adet Pratt & Whitney F100-PW-220 turbofan motoru

sayesinde 1270 km uzaktaki avına hatırı sayılır bir savaş gücüyle saldırıp gerisin geriye rahatça dönebilecek kapasitedir. Böyle güzel bir uçağı kullanmayı her zaman sevmişimdir. Hele bir de bu oyunun Jane's firmasının elinden

çıkması oyunun değerini biraz daha artırmakta. Jane's firması askerlerin en çok tercih ettiği yayınlara sahip, dünyaca ünlü bir medya kuruluşudur. Savunma teknolojileri üzerine pek çok aylık ve haftalık dergileri mevcuttur (kendi adıma söyleyeyim; Sidewinder (AIM-9) roketi üzerine 4 cm. kalınlığında bir Jane's ansiklopedisi gördüğümden beri bu firma her zaman benden saygı görmüştür). Jane's firmasının EA'nın kanatları altında oyun piyasasına girmiş olması bizim (simülasyoncular) için gerçekten büyük bir şans.

Eh oyunumuza geçelim hafiften. Söylenecek ilk şey oyunun Longbow 2 ile aynı grafik motorunun kullandığı. Efendim? Evet evet, ağaç falan yok oyunda. Ama söyleyeceğim şu dur ki; oyunun grafik konusunda ki tek kusuru bu. Mükemmel 3dfx desteğiyle, bana oldukça zevkli saatler yaşattığını söyleyebilirim. Ayrıca oldukça detaylı wingman komutları ve diğer birliklerle iletişime geçmek için de pek çok komut da mevcut.

Oyunumuzun Campaign'inde bir adet kurgusal 2002 yılı İran senaryosu ve bir adet de artık kanaksadığımız biraz Saddam dövelim senaryosu mevcut. Bir tanesi henüz gerçekleşmemiş bir hikaye, diğeri ise Körfez savaşını konu alıyor. Her biri de görevler arası videolara sahip (her görev arası değil). Multi seçeneği ise multiplayer imkanı mevcut olanları memnun edebilecek kadar zengin bir





menüye sahip. Her türlü bağlantı için destek mevcut. Bunun dışında single mission, instant action gibi; bir göz atıp bakalmılık seçenekler de mevcut. Bir de Train seçeneği var ki pek çok simülasyon oyuncunun, sıkıldığından dolayı yanına bile yaklaşmadığı eğitim bölümü. Oysa ki ben bu train bölümlerini ısrarla tavsiye ediyorum. Benim bir simülasyonu oynamadan önce göz attığım ilk bölümdür ve oyunun ciddiyetini en iyi buradan anlayabilirsiniz. Bütün bunların yanında oyunda bahsi geçen araç ve gereçlerin tanıtımının yapıldığı, çok güzel bir Reference bölümü de CD'yi değerli kılmaya yetiyor.

Campaign bölümüne girdiğimiz de önümüze 2 adet seçenek geliyor, İran veya Irak Senaryosu. Buradan seçimimizi yapıp **Accept**'le onaylıyoruz. Ardından Squadron'umuzu da seçip, ilk görev için briefingimizi alıyoruz. Burada **Targeting** seçeneği saldıracağımız hedefleri görmemiz için ideal bir seçenek. **Flight Crew**'da ise uçuşa katılacak pilotları değiştirebiliriz. Ayrıca oyunda gördüğümüz kadarıyla bir kariyer yapma olayı mevcut değil. İsteddiğimiz pilotun ismini sağ alttaki kitap resmine basıp geçebileceğimiz ekranda değiştirebiliyoruz. **Air Frame** seçeneğiyle göreve çıkacak F-15 sayısını belirleyebiliriz (max 8). **Armament** ise uçuş grubumuzdaki F-15'lerin silah durumunu düzenleyebileceğimiz bir ekrana geçiyoruz. Buradan her uçağın mühimmatını ayarlayabiliriz. Standart seçenekler olduğu gibi tamamen bizim seçimine dayanan yüklemeler de yapabiliyoruz. **Brifing** ekranının sağ üstünde yer alan 3 seçenekten solda ki uçuş briefingi, hemen yanında ki ise **Map**'i görmemizi sağlar. Map konumundayken hemen alttaki seçenekler sayesinde yeni waypoint'ler ekleyebilir. İzleyeceğimiz yola bir göz atıp, değişiklikler yapabiliriz. Map işaretinin hemen yanında ki seçenek ise Saldırı için gerekli istihbarat bilgilerini edinebileceğimiz yerdir (eğer bir bilgi varsa). Buradan Fly seçeneğiyle uçuşa

geçebiliriz. Uçuş havaalanında başlayabileceği gibi, kendimizi bir anda olayın ortasında bulabilmemiz de mümkün. Oyunda ki tuş kontrolü bolluğu, diğer Jane's serilerini aratmayacak cinsten. Bu yüzden detaylı bir tuş haritasını ana ekranın ortasında ki options seçeneğinden **Controls**'u seçerek görebilir. İsteddiğiniz değişikliği de yapabilirsiniz. Şimdi kısa bir uçuş yapalım isterseniz. Yerdeyiz... İlk önce (+) tuşuyla motorlara tam güç verelim. Sonra (B) tuşuyla tekerlek frenini kaldıralım. Uçak hareket ediyor ve ivmeli bir şekilde hızlanıyor. Gözümüz hız göstergesinde (Head Up Display'de sol tarafta). 180 knots'u geçtiğimizde joystick'i kendimize doğru çekip uçağın burnunu kaldıralım. Yerden kesildiğimiz anda (G) tuşuyla tekerlekleri içeri alalım. Ardından (F) tuşuyla Flap'ları da düzelteyim. Artık havadayız. Bu durumda yapabileceğimiz iki şey var; uçağı autopilot'a devretmek (A tuşu) veya yönümüzü kendimiz bulmak. İkinciye tercih edenlerin HUD'in üst tarafında, derece üzerindeki kalın I harfini V harfiyle aynı konuma getirene dek sağa veya sola dönmeleri gerekiyor. Bu iki işareti aynı konuma getirdiğiniz zaman bir sonraki waypointinize uçuyorsunuz demektir. Uçağımızın silahlarını genel olarak ikiye

ayırabiliyoruz A/G (havadan yere), A/A (havadan havaya). Radarımız seçtiğimiz silaha göre otomatik olarak ayarlanıyor. Bunun yanında (M) tuşu ile istediğimiz Master modu elden de seçebiliriz. Yapabileceğimiz saldırı türleri ise oldukça çeşitli. Kısaca üstünden geçmek istiyorum. **Gun**: Çok amaçlı bir makineli tüfeğimiz uçağımıza monte edilmiştir. HUD'da ki + işaretini nişan noktası olarak kullanıp hava ve hafif yer hedeflerine oldukça başarılı atışlar yapabilirsiniz. Yanlız makineli tüfeğimizin menzillini göz önünde bulundurmak gerekiyor.

AIM-9 (sidewinder):

Bu oldukça kısa menzilli havadan havaya ısı güdümlü bir füzedir. Hedefe kilitledikten sonra hedefin altında bir üçgen belirlediğinde ateşleyebilirsiniz.

AIM-120A (AMRAAM):

Bu ise radar güdümlü havadan havaya orta menzilli bir füzedir. 25 mil gibi korkunç bir mesafeden atılabilir. Hedef kutusunun altında göreceğiniz yıldız işaretinden sonra füzenizi ateşleyebilirsiniz.

Havadan yere güdümlü füzeler:

Bunlar oldukça kolaydır. Hedefe kilitleyip ateşlemek yeterlidir. Ne yazık ki sınırlı miktarda taşınabilmekte ve oldukça da pahalı.





Havadan yere güdümsüz bombalar:

MK 82 bunlara en iyi örnektir. Yaklaşık 700 knots hızda 2000 feet'de uçarken HUD'da göreceğimiz tahmini bomba düşüş eğrisinin ucunda ki nokta hedefin üzerine gelince bombayı bırakmalısınız. Hedefi tam olarak tutturmak zorunda değilsiniz oldukça geniş bir tahrip yarıçapı var.

Bazı görevlerde havada yakıt ikmali yapmak zorunda kalabilirsiniz. Bunun için önce Shift-Tab tuşlarına basarak tanker uçak isteğinde bulunmalısınız (AWACS menüsü). Tanker uçak bölgedeyse Yine SHIFT-TAB tuşlarına basarak Tanker uçaktan yakıt ikmali isteğinde bulunmak gerekiyor. Bu andan itibaren önümüzde yine iki seçenek oluyor. Birincisi ALT-F tuşuna basarak transfer işlemini otomatik yapmak. İkincisi ise transfer işlemini kendimiz halletmek. Yakıt ikmali isteminden sonra Tanker uçak 20 bin feet yükseklikte sabit bir rotaya girecektir. 20 bin feet yüksekliğe çıkıp, Tanker'e arkadan yaklaşın. Çeyrek mil kala, Tanker'in 50 feet aşağısına inin ve bundan sonra co-pilotun direktiflerine kulak verin. Transfer işlemi oldukça kısa sürecektir. Artık yola devam edebilirsiniz.

İniş ise benim en çok zorlandığım olaylardan biri olmuştur hep. Hele hele uçak gemisini iniş kalkışlar. Görevi bitirdiyseniz Esc ile çıkabilirsiniz. Ama taktınız, ineceksiniz; havaalanını karşıdan bir konumda yakalayın. (-) tuşuyla hızınızı 200 knots'a düşürün. (L) tuşuyla ILS'yi açın. (G) tuşuyla tekerlekleri, (F) tuşuyla flap'ları indirin. Uçağın burnu havada olacak, önce arka tekerlekler yere değmeli. Eğer hızınız yine fazlaysa (S) tuşuyla hava frenlerini açın. Yere konunca gazı tamamen kesip (B) tuşuyla frenlere basın. Allah kolaylık versin. Bu arada TAB tuşuyla wingman komutlarına ulaşabilirsiniz. Pek çok komut mevcut, hava

hedeflerine saldır (Engage Bandits), Yer hedeflerine saldır (Attack Ground Targets) gibi önemli olanlar da dahil. SHIFT+TAB tuşu ise kule, AWACS, JSTAR gibi birimlere ulaşmanız için gerekli komutları ortaya çıkaracaktır. Awacs'lar yardımıyla uçuş bölgemizde havada bulunan bütün isimler hakkında ayrıntılı bilgi alabiliriz. JSTAR ise daha çok yer hedefleriyle ilgili bilgileri bize ulaştıracaktır. Ayrıca belirttiğimiz gibi Tanker Uçak komutlarına da bu tuş bileşiminde ulaşabilirsiniz. Belirtmek gerekiyor ki; bu seçeneklerden sadece görev dahilinde olanlar aktif durumda olacaktır. Yani eğer havada yakıt ikmali yapmak istiyorsanız. Genellikle önce AWACS aracılığıyla, bölgeye bir tanker uçak istemelisiniz. Ondan sonra Tanker Uçak'la ilgili seçenekler aktif hale gelecektir.

Ana ekranın ortasından ulaşabileceğiniz, **OPTIONS** menüsü ise oldukça zengin. Buradan grafik ayarlarından, tuş kontrollerine kadar pek çok değişikliği yapabiliyoruz. Uçuş esnasında kullanabileceğimiz pek çok kamera açısı mevcut. Bunlara fonksiyon tuşlarından ulaşmak mümkün. Ama birde sanal kokpit seçeneğimiz var ki; işte oyun boyunca benim en sevdiğim seçeneklerden birisi oldu. Nümerik klavyeden ulaşabileceğimiz bu seçenekle kafamızı sağa,sola, yukarı çevirip etrafımızı kolaçan etmemiz mümkün oluyor. Ama F4 tuşuyla bu moda geçip mouse yardımıyla göz atmak, nümerik klavyeden daha verimli oluyor. Deneyince siz de bana hak vereceksiniz. Ayrıca dış plan görüntülerindeyken yön tuşlarıyla (veya mouse yardımıyla) bakış açınızı değiştirebilir (+, -) tuşlarıyla zoom yapabilirsiniz.

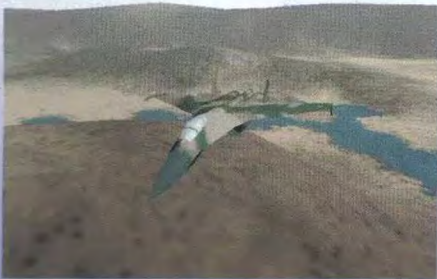
Şimdi oyunumuzun canını yakalım biraz. Oyunda ağaç yada buna benzer hiçbir şey yok. Manzaramız çöl ve dağdan ibaret.

Sanırım Jane's oyunun hızından değil grafiklerinden feragat etmeyi seçmiş. Dinamik ışıklandırma tekniğinin yavaşlattığı oyunu, obje sayısında ki sınırlamalarla hızlandırma yoluna gidilmiş zannediyorum. Sanırım Jane's firmasının bu grafik motorunu iyice optimize etmesi gerekiyor artık. Oyun simülasyon niteliğinde oldukça değerli. Uçuş dinamiği gerçekçesine oldukça yakın olmuş. Eğer aklınızda Afterburner'cılık oynamak varsa yanına bile yaklaşmayın. Ha bir de joystick şart onu da unutmadan ekleyelim.

Son uyarılar bölgesi:

- Uçuştan önce hedefin üstüne bir waypoint ekleyin, böylece yanlış yeri bombalamazsınız.
- J tuşu görüntüsüz ileri sarma gibi bişey, waypointleri hızlı geçmek için kullanabilirsiniz.
- Wingman sağ yanınızda uçan uçak, element ise sol tarafınızda ki diğer 2 uçak. Division ise geri kalan 4 uçak anlamına geliyor. Hepsine birden Flight ismi altında komuta edebilirsiniz.
- 3dfx'i olan simülasyoncular tavsiye edilir.
- Aral İthalat ve Electronic Arts yetkililerine oyunun Review Version'unu bize ulaştırmakla göstermiş olduklar büyük incelik için teşekkürlerimi iletmek istiyorum. Bu oyunu Türkçe kitapçıklı olarak Aral İthalat tarafından 25\$'a piyasaya sürülecektir. Bilhassa bu tür simülasyon oyunlarında orijinalini oynamanın keyfi ayrı olduğunu göz önünde bulundurarak, oyunun orijinalini almanızı tavsiye ediyorum. Bilgi için Aral İthalat'ın 212.659 26 76 numaralı telefondan arayabilirsiniz.

Hüseyin "Callsign: Ghost" YEŞİLBAŞ



Typhoon

Avrupa'nın bilgisayar devi Typhoon Anubis
artık Kutaicom güvencesi ile Türkiye'de...

**MEVCUT GRAFİK KARTINIZ NE OLURSA OLSUN
TYPHOON MAX 3D OYUNLARINIZI İNANILMAZ KILACAK**

**Tanıtım fiyatı
sadece**

129\$



- * 3DFX Voodoo chipset
- * 4 MB memory
- * Direct 3D, Glide, Open GL
- * Olağanüstü oyun performansı
- * Yüzlerce oyun desteği

Typhoon

- SOUND SYSTEM
- VIDEO GRAPHIC SYSTEM
- JOYSTICK, CYBER GAME SYSTEM
- MODEM
- ACCESSORIES



TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ:

KUTAI C O M

ULUSLARARASI ELEKTRONİK SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

BÜYÜKDERE CAD. SIVRITAŞ SOK. NO: 11/1 MECİDİYEKÖY / İSTANBUL

TEL: (+90 212) 266 6151 - 266 7319 - 266 3325 - 266 472 - 273 2855 - 273 2856

FAX: (+90 212) 266 0353 WEB SITE: www.kutai.com.tr e-mail: kutai@turk.net

Tarkan, köyün en güzel delikanlılarından biriydi. Sesi de güzeldi ve meşhur olmak istiyordu.

- Abi Alien Earth çok güzel oyunmuş bayağı sardı beni bilyon mu?
- Alien dört mü? Gittin mi nasılmış güzel mi bari?
- Ne dördü abi, earth earth. Oyun yani güzel oyunmuş demek istiyorum..
- Haaaa. Ehehehe.

Bana böyle Hacivat-Karagöz tadında bir olay yaşattığı için sevgili Mert kardeşime buradan teşekkürlerimi iletmeyi bir borç biliyorum. Hayır ikimiz de Zebani'den sürekli olarak dayak yediğimiz için böyle olmasa normal yani. Az bişey beynimiz vardı, demek o da zedelenmiş nihayetinde. Tek sorumluşu Zebani'dir. Neyse efendim, gelelim oyunumuza... Neydi oyunumuz?... Hah, Alien dört, ay pardon earth (itina ile duygu sömürülür). Oyunumuz arcade-adventure bazında hoş bir gelişime sahip. Ama itiraf etmeli ki çok tuhaf bir denge söz konusu. Ben şahsen bu tuhaf tadı anlayamadım, bir isim de koyamadım. Ama arcade özelliğinin adventure'a göre biraz daha ağır bastığını söyleyebiliriz.

"İlk füzenin kimin tarafından atıldığı bilenenlerden hiç biri sağ kalamadı..." gibi bir girişle başlayan oyunumuz farkettiğiniz üzere bir 3'ncü Dünya Savaşı sonrası görüntüsünü arka plan olarak kullanmakta. Nükleer füzeler ateşlenmiş ve büyük bir zincirleme reaksiyon sonucu Dünya'nın yüzeyi oldukça değişmiştir (kimse gülmesin, Afrika'nın bazı bölgelerindeki nükleer santraller böyle bir reaksiyona yol açacak kadar birbirine yakındır). Durun hele bitmedi daha, insanlar büyük savaş sonrası savaşmaya hala devam ederler (inanırım). Böyle birbirinin ümüğünü sıkıca çalışmaları sırasında gökyüzünü uzay gemileri doldurmaya başlar. Bu zavallılar hazır birbirine girmişken gelin şunların dünyasını ele geçirelim diyerekten, alien (yok filmdeki gibi değil) kardeşlerimiz biz birbirimize girmişken dünyayı ele geçiriverirler. Bir beyin kontrol teknolojisiyle insanları köle haline getirip, bütün teknolojilerini unuttururlar. Yıllar geçer... (görüntü bulanır, bir jungle arkaplanına geçiş) Alien Lord'u kabilemizden insanları seçip, zevk için süre avları düzenlemektedir. Bu sefer kabilemizde ki şanslı insan biz oluyoruz. Kapılar açılıyor, ormana salıveriyorlar bizi, belli bir süre sonra başlayacak olan av için.

Burada biraz teknik

ayrıntıya gireceğim; adamımızı yön tuşlarıyla hareket ettiriyoruz ve bir objeye mouse'un sol tuşuyla uygulama yapıp, sağ tuşla da (varsa) ilgili menüyü çıkarıyoruz. Normal silahlar kullanabileceğimiz gibi oyun içinde alacağımız eğitimlerle beyin gücümüzden de oldukça yararlanacağız, Enter'a veya adamımızın üstüne sağ tuşla basarsak, hoş bir menüyle karşı karşıya geliyoruz. En solda ki el işaretli düğmeyle üzerimizde taşıdığımız eşyalara göz atabiliyoruz, **USE** seçeneğiyle bir eşyayı oyunda bir cismin üzerinde kullanabiliriz. **ADD TO** ise elimizdeki eşyaları birleştirip yararlı şeyler yapmamızı sağlıyor. Hemen yanında ki hedef düğmesi ise elimizde ki silahlara ulaşmamıza yardımcı oluyor (W tuşu). Ne o hiç bişey yok mu elinizde? Ehehehe acele etmeyin, bu av o kadar da adil değil tabii. Şimdilik. **AMMO** seçili silahın cephane durumunu, **SKILL** ise silah üzerindeki ustalığımızı gösteriyor. Hemen sağındaki garip şekil Psionics gücümüzü kontrol edeceğimiz yer (P tuşu). Belki şu an bir çatal bile bükemiyoruz ama ilerde Psi Shield, Life Conduit, Brain Blast gibi çok yararlı yeteneklerimiz olacak (yine de çatal bükemeyeceğiz o ayrı). En sağdaki disket düğmesinden help, quit, load game, new game vs. gibi yararlı seçeneklere ulaşıyoruz. Save game nerde demeyin sabredin biraz. Oyun içinde Space tuşuyla Psionic gücümüz ve silahımız arasında değişim yapabiliriz (yok öyle ikisini aynı anda kullanmak, konsantrasyon meselesi). Sol üst köşede kullandığımız silah ve cephane miktarı (veya kullanacağımız psionics ve kalan psionics gücümüz), hemen altında üzerimizde ki armor'un gücü ve sağlık durumumuz görülmekte. Evet sanırım bu kadar bilgi şimdilik yeter. Kaldığımız yerden devam edelim.

THE JUNGLE

Evet kapının önündeyiz, elimizde hiç silah yok. Az sonra psikopat Raksha Lord'u peşimize düşecek. Allah'ım küçükken sobada kızarttığım sineklerin neler hissettiğini şimdi anlayabiliyorum. Neyse sinekle aynı kaderi paylaşmamak için hemen koşayım kaçıyım diye yelteniyorum ama az sonra avlanacak olan ben değilim sanki, adam koşmuyor ısrarla yürüyor. Koşsana be adam, gelecek şindi elin Raksha'sı. Anlıyoruz ki koşma modu yok, sakın bir kahraman bu. İsrar etmeyelim. Aşağıya yolun sonuna kadar yürüyelim, buradan sağa dönüp (kendinize göre düşünün kahramana değil) telefon kulübeli'nin önüne kadar gidelim. Yerdeki yemek tabağını, prayer mat, metal blade ve wooden pole'u alalım (sağ tuşla; GET). Inventory'i açıp, (enter) wooden pole'u seçip metal blade'le birleştirince (ADD TO) bir halberd elde ediyoruz. Artık basit ama işe yarar bir silahımız var. Aşağı doğru yürüyüp sentinel plant'i öldürelim. Ölmüş bitkiyi araştırınca (SEARCH) birkaç

sentinel yaprağı elde ediyoruz. Sağdan yukarı çıkıp yine sağdan çıkalım. Tekrar sağa devam edip, aşağıya yürüyelim ve büyük alanın ortasındaki örümcekimsi yaratığı öldürüp taşları alalım. Arabanın yanındaki uçan dragonflie'ları öldürüp yerdeki crowbar'ı alalım (bu arada öldürebildiğiniz kadar yaratık öldürün, skill'iniz artsın). Geldiğimiz yoldan yukarı doğru çıkıp üst taraftaki çıkıştan sağa geçelim (TAB tuşuyla haritayı açıp görebilirsiniz üstten birinci sağa çıkış). Hemen aşağıdaki ev yıkıntısından stuffed bunny'yi alalım. O da ne biri yardım istiyor. Hemen aşağıya doğru

koşuyoruz (ya da koştuğumu farkediyorum). İki garip yaratık yaşlı bi amcaya saldıryolar. Olaya müdahale edip yaratıkları öldürelim. Old Jack bize teşekkür edip evine davet edecek.. Yerdeki rubber tube'u alıp onu takip ediyoruz, ama sakın onunla beraber eve tırmanmayın (bu eve girip çıkınca av başlıyor çünkü). Ağaçevinin

Bu rüyasını amcasının prodüktör tanıdığına açtı ve meşhur olmak için herşeye hazır olduğunu söyledi.

yanında ki köprünün yakınında yerde ki old rag'i alalım. Köprüden karşıya geçip, tekrar geri gelelim. Aynı yerde bir tane daha old rag var, onu da alalım. Sağa yürüyüp salıncağın oralarında spray cans var, alalım. Aşağı yürüyüp klozetin yanında ki şişeyi alalım. Tekrar köprüden karşıya geçelim ve geri dönelim, biri ısrarla oraya old rag bırakıyor, eh ne yapalım alalım bari. klozetin yanına gidip ikinci şişeyi de alalım. Buradan aşağıya yürüyelim ve debrisi'den (kutu gibi bişey) tin cans alalım. Aşağı yürüyüp çıkalım. Sola yürüyelim ve Sentinel Plant'i öldürelim, search yaptığımız zaman biraz daha yaprak elde ediyoruz. Sola devam sallanan bir sarmaşığa geldiğimiz de yanına gidip yukarı tırmanıyoruz (A tuşu). Burada bir uçak enkazı var. Inventory'den old rag'i seçip, benzin kapağının üzerinde kullanıyoruz (USE). Kapak açılınca, Rubber Tube'u bottle'la (şişe) birleştirilim (ADD TO). Sonra bunu benzin deposundan dolduralım (USE). İçi benzin dolu bir şişemiz var. aynı şeyleri diğer şişe için de yapalım. Old Rag'ları seçip benzin dolu şişelere ekleyelim. Artık iki adet molotov kokteylimiz var. aşağı inelim (Z tuşu). Sağa yürüyüp geldiğimiz yerden çıkalım. Sağdaki ilk girişten girelim. Önce sağa sonra aşağı yürüyüp, Sane Charlie'nin yerine gelelim. Klübenin kapısından içeri girelim. Charlie ile konuşalım (TALK) ve bütün soruları soralım. Stuffed Bunny'yi seçip Charlie'ye verelim (artık USE demeyeceğim

Ah Tarkan vah Tarkan. Kış güneşi batarken Tarkan 'herşey'in ne kadar tehlikeli bir kelime olduğunu anlamak üzereydi.

inventory'deki eşyaları sadece USE veya ADD TO yapabiliyoruz. Kafesin kapısını açalım ve plastik kusu içinden alalım (OPEN). Evden çıkalım ve sağa devam edelim. Burada ki yaratığı öldürelim (dikkat edin) ve yukarıdan çıkalım. Sola devam edip aşağıdan çıkalım. Şimdi Old Jack'in ağaçevine tırmanalım.

Jack bize bir çakmak verecek. Old Jack'la konuşup bütün soruları sorun.

Elimizde ki Sentinel Plant'lardan el ettiğimiz yaprakları Jack'e verelim. Jack bize bir antidote hazırlayıp geri verecek. Elimizde ki bütün yaprakları aynı şekilde Jack'e verelim. Sonra yatağa Use yapıp oyunu save edelim. Aşağıya inince bir borazan sesi duyacağız. Bu avın başladığı anlamına geliyor. Bu andan sonra eğer Raksha'yı öldürdüğümüzde hemen topuklayıp kaçacağız, maléfes elimizde ki silahlar onu durdurmaya

yetmiyor. Hemen köprüden karşıya geçelim. Yukarı doğru koşup sağa dönelim, sinemanın kapısının önünde duralım. Crowbar'ın girişindeki

engelle kullanalım. Sinemaya dalalım. Ohha! Bu ne be. Deve büyüklüğünde bir peygamber devesi yolu kapamış. Elimizdeki çakmağı, molotov coctail'le birleştirip, peygamber devesine fırlatıyoruz (fazla tutmuyalım, elimizde patlıyor sonra). Buradan geçip aşağıya yürüelim, ardından sağdan çıkalım. Tezgahın arkasında ki adam doğru yürüelim. Elimizde ki yiyeceği ona verip konuşmaya başlayalım. Bütün soruları soralım. HELP'le ilgili sorularımızdan sonra bize bi tane elfeneri verecek. Sinema'dan geldiğimiz yoldan çıkalım. Aşağıya koşup kütükten karşıya geçelim. Sola koşup, ağaçevine tırmanalım ve tekrar save edelim. Aşağı inip sağdan salıncağın yanından yan tarafa geçelim. Burada hemen topukluyoruz çünkü Raksha enseimizin dibinde bitiveriyor. Sağ tarafa, maden ocağına koşup içeri dalalım. İçeri girince elfenerimiz otomatik olarak çalışıyor. Etrafa örümcekler dolaşıp duruyor ve bizi zehirleyebilmek gibi yetenekleri de var. Örümcekleri öldürelim bu arada adamımızın rengi yeşil olmuş ve ağgk, uuğgk gibi sesler çıkıyorsa zehirlenmişsiniz demektir. Böyle bir durumda etraftaki bütün örümcekleri öldürdükten sonra antidote'u için. Yukarı doğru yürüelim, yol ayırımından sağa dönüp örümcek ağına kadar devam edelim. Çakmağımızı Spray Cans'e ekleyelim ve

akabinde Spray Cans'i ağın üzerinde kullanalım. Yol açıldığına göre yukarı devam edelim. İleride yine bir sürü örümceklerle karşılaşacağız (bu iş R-Type tadı vermeye başladı). Yine hepsini öldürüp, zehirlendiysek antidote içelim. Yukarı sola ilerleyip buradan çıkalım. Şimdi yeni odaya girdiğimiz anda inventory'imizi açalım. Çakmakla molotov coctail'imizi yakıp, biraz ilerleyelim. Dev örümceği görür görmez üzerine atalım. Örümcek öldükten sonra etrafta kalan diğer örümcekleri de öldürüp, zehirlendiysek antidote'umuzdan içelim. Odanın içinde ki Detonator'ı alıp, geldiğimiz yoldan madenin çıkışına geri dönelim. Magaradan çıkıp tam girişte sağlığımız eski halini alıncaya dek bekleyelim. Bu arada Mc Gawyer'ı kışkırtacak bir olay gerçekleştireceğiz. İnsanlığın keşfetmek için 20 nci yüzyılı beklemek zorunda kaldığı plastik patlayıcıyı, bir plastik kuş ve Detonator'ı birleştirip yapacağız. Yapın yapın, valla çok kolay bişeymiş bu ya. Bir plastik kuşla, bir tane de Detonator'a bakıyo bu iş. (Acı yok, çalış Hüseyin bitecek bu oyun.). plastik patlayıcıyı imal ettikten sonra tüm sağlığımıza tekrar kavuşana dek

Üzerini aradığımızda bir adet pıstol buluyoruz. İşte silah buna derim ben. Sağa aşağıya devam edelim, iki tane ölü Scavenger buluyoruz. Üzerlerini arayalım cephanelerini alalım. Hemen sağdaki ara sokağa girelim. Burada tabiri caizse bir hücrevi buluyoruz (Hideaway). Yatak da pek çekici geliyor, hemen yatalım. Yatağa USE yapıp save edelim. Buradan çıkıp aşağıya yürüelim. Sağdaki merdivenler çıkıp Medikit'i alalım. Merdivenlerden inelim tekrar karşıya çıkan scavenger'ları öldürelim. Üzerlerini arayınca göreceğiz ki hepsinden cephane çıkmıyor bazılarında işe yaramayan garip şeyler çıkıyor; walkmen, elektronik parça, metal vs. Mutlaka alın, sonradan bunları paraya çevireceğiz. Onun için öldürdüğümüz herkesin üzerini arayalım. Sağdaki merdivenden binanın içine girelim ve buradaki Scavenger'ları öldürelim. Sağa devam edelim yerde ki Scrap Metal'i alalım. Yukarı doğru yürüelim; merdivenlerden yukarı çıkıp ikinci kata çıkalım. Yolu takip edelim ve buradaki Scavenger'ları da öldürelim. Üzerlerini arayalım özellikle kapalı bir yerde bulunanın üzerinden bir notepad çıkması lazım. Geldiğimiz yoldan geriye dönelim binadan çıkalım. (Bundan sonra pek çok kez Scavenger'larla

ALIEN EARTH

bekliyorum. Sevgili avcımızın avıyla yüzleşme zamanı geldi işte. Ormanda turlayıp düşmanımızı bulalım. Bizi görür görmez ateş etmeye başlayacak. Hızla üzerine koşun yanına geldiğimizde, plastik patlayıcıyı Raksha'nın üzerinde kullanalım ve her zaman matadorun kazanmadığını öğretilim ona. Patlayıcıyı koyunca, Raksha derhal havaya uçacak. Üzerini arayalım (SEARCH). Bir adet Raksha kellesi bulduk. Bulduk ama ne işe yarar ki bu? Maden girişinin aşağısında sağda ki girişten geçelim. Security Door'un önüne gelip Raksha kellesini güvenlik cihazına gösterelim. Kapı açılınca içeri girelim.

THE CITY

Vay başka bir dünya varmış burada. Amanın bi tane adamı öldürdüler gözümün önünde. Ben kıpırdamayıp en iyisi. Neyse katil bi süre sonra gidince, ölen adamın yanına gidelim. Adam ölmüş henüz, öldürelim. Eheh şaka şaka, ölmek üzere olan adamla konuşun, dayanamayıp ölüyor. Bu adam bir resistance fighter'ı (iyi adam,

Scavenger'lar var bi de onlar tam eşkiya)

karşılaşacağız, izninizle ben sadece önemli olanları söylemek istiyorum.). Hideaway'a geri dönüp save edelim. Sonra tekrar aynı yere dönelim (Block 4). Sol taraftan bu bölgeyi terkedelim. Evet geldiğimiz yerin ismi Colonel's Bunker. Sola devam edelim ve büyük boruların olduğu bir yere gelelim. Buradaki Scavenger'ları öldürelim birisinin üzerinden Antenna çıkacak (daha sonradan işimize yarayacak, saklayın). Buradan soldan yukarıya devam edelim ve buradan ayrılalım. Sağdan devam edelim, yeşil dereyi takip edip, boş varilleri geçtikten sonra ki Tahta Çiti, Crowbar ile devirelim. Üzerinden karşıya geçelim. Buradaki Scavenger'ları öldürüp arayalım. Bir tanesinin üzerinden Battery çıkacak, saklayalım sonradan işe yarayacak. Sığınağın girişine



yaklaşık sağ duvardaki keypad'i kullanalım ve bulduğumuz notepad'in üstünde yazan sayıyı girelim (7512). Kapı açılınca içeri girelim. Hemen karşımızda ki izgaralardan en sağda olanı araştıralım ve Rubber Gloves'u alalım. Solda ki odaya girelim dolapları arayalım bir adet Shotgun bulalım. Sağdaki odaya girelim ve oradaki dolapları kontrol edelim. Bir adet military Flak Armor bulacağız. Armor'u üzerimize USE yapalım. Yatağa uzanalım ve oyun'u save edelim. Colonel Bunker's bölgesine geri dönelim ve aşağıya ilerleyelim. Burada karşımıza çıkan Scavenger'ları öldürelim. Sağa yürüelim ve merdivenlerden yukarıya tırmanıp binaya girelim. İçerideki Scavenger'ları öldürelim. Sağdaki merdivenden yukarı çıkalım. Burada ki Scavenger'ları da öldürelim. Bunların üzerini aradığımızda bir adet Psionics Key bulacağız. Ayrıca odanın sol köşesindeki sandıktan da bir adet auto-pistol çıkacak. Colonel's Bunker bölgesine geri dönelim. Buradan yukarıya devam edelim. Barikati geçip kırmızıyla aydınlanmış bölgeye girelim. Burada ki Scavenger'ları öldürdükten sonra büyük kapının iki yanındaki küreleri EXAMINE yapalım. Tekrar geri dönelim ve üzerinde iki yeşil ışık olan kapıyı açip içeri girelim. Colonel'le konuşup herşeyi soralım. Psionics Key'i Colonel'e gösterelim. Onda da bi tane varmış. Gidip şu büyük kapıyı açabiliriz şimdi. Beraberce çıkıyoruz, o kapının sağındaki deliğe anahtarı takıyo, bizde bizimkini sol taraftakine takınca kapı açılıyor. İçeri girelim, burasının ismi Psi Creche (kedi esprisi yapanı camdan atıyorum ona göre). İleri devam edelim yerdeki roll of wire (tel bobini) alalım. Burada ki konsol yardımıyla Psionics araştırmaları hakkında bilgi alalım. Sağdaki kapıdan girelim. Televizyonun yanındaki oyun konsolundan CD-ROM'u alıp, tekrar Hideaway dönelim ve oyunu save edelim. Tekrar Block 4'e dönelim. Sağa devam edince yolun ortasında bir kanalizasyon kapağı görüyoruz. Crowbar'la kapağı kaldırıp ve içeri girelim.

BÖLÜM 3:

Sağa devam edelim, ilk merdivenden aşağı inelim ve sağdaki kapıdan girelim. İçerde havada bağdaş kurmuş bi adam var. İsmi Thorne, onunla konuşup herşeyi soruyoruz. Özellikle WEAPONS ve PSIONICS. Thorne bize Meekness büyüsünü öğretecek. En nihayetinde bir psionics güce sahip olduk. Fazla bir işe yaramıyor ama başlangıç anlamında güzel. Meekness, rakibin agresifliğini azaltan bir güç. Odadan çıkıp tekrar merdivenlerden yukarı çıkalım ve sağa devam edelim. İlerden sola döndükten sonra, merdivenden aşağı inelim ve sağdan devam edelim. Burası Generator Room. Generator'ın etafından arka tarafına dolaşalım. Yerdeki pliers'i alıp sağda çıkalım. Sağa devam edip ilerden aşağıya devam edelim. Buradaki zehirli örümcekleri öldürüp devam edelim. Buradan Sağa ve tekrar aşağıya yürüelim. İlerden sağdan girince Dweller's Hideout giriyoruz. Bu Dweller'lar zombie modunda tipler. Bi kadını kafese kapatmışlar. Dweller'ları öldürüp üzerlerini arayınca bir anahtar buluyoruz. Kafesin kilidini açalım. Kadın (Sam) kendisini takip etmemizi istiyor. Aman oyalanmayın sizi beklemiyor bile. Gözden kaçırmamaya dikkat edelim. Sam, Generator Room'da duruyor. Generator'u tamir etmesi lazımmış, ama gerekli atletleri yok. Sam bir Resistance elemanı ve bizim de katılmamıza yardımcı olabilir. Ona

rubber gloves, roll of wire ve pliers'i verince Generator'ı tamir ediyor. İş bitince yola koyuluyor hemen takip edelim onu, aman kaçırmayalım gözden. Başka bir Resistance nöbetçisiyle karşılaştığımızda Sam nöbetçiyle konuşup içeri girmemizi sağlıyor.

RESISTANCE FORCE

Girdiğimiz yer Resistance'in yeraltı karargahının 1 nci katı. Sam ikinci kata iniyor, biz de takip ediyoruz. Resistance kafeteryasından geçip Resistance lideri ile tanışıyoruz (Karl). Karl'la daha sonra konuşacağız, şimdi gidip Barman'le konuşalım. Boris'e herşeyi soralım. Sonra Sam'in yanına gidip "bir daha çal Sam..." diyelim. Yok demiyelim. Sam'le konuşup herşeyi soralım. Bu işler bitince 3 ncü kata inelim. Sağ tarafa ilerleyince üç tane kapı görücez. Sırayla Shannon's gun and Ammo Store, Harry's Junk Emporium, ve Resistance Hospital. Harr's Junk Emporium'un kapısını açalım ve girelim. Harry'le konuşup herşeyi soralım. Sorular bitince TRADE'i seçip SELL diyerek elimizdeki işe yaramaz nesnelere satalım (antenna ve battery hariç). Buradan çıkıp Guns and Ammo'nun kapısından girelim. Shannon'a bütün soruları soralım ve TRADE konusunu da açmayı ihmal etmeyelim. İhtiyacımız olan silah ve cephaneyi aldıktan sonra (aman parayı fazla harcamayın daha ne silahlar gelecek oraya), elimizde en az 15 credit kalmalı. Buradan da çıkıp Hospital'in kapısından içeri dalalım. Rumiko'ya bütün sorularımızı soralım. Özellikle HELP ve PSI-HEALING konusunu ihmal etmeyelim (PSIONIC güçler iki çeşit, savunma amaçlı ve saldırı amaçlı. Psi-Healing savunma



amaçlıya giriyor). Rumiko bize Psi-Shield gücünü öğretiyor (kısa süreli armorumuzun gücü artıyor bunun sayesinde). 2 nci kata geri dönüp Boris'le konuşalım HELP-REST şeklindeki bir konuşmanın akabinde ücreti kabul edip oyunu bir save edelim. Uyardığımızda odadan çıkalım aşağı doğru düz devam edelim kafeteryadan Karl'ın yanına gidelim. Karl'la konuşup herşey soralım. RESISTANCE-JOIN ve RESISTANCE-MISSION konuşmalarından sonra Karl bize bi mission book veriyor. İçinde ilk görevimizin detayları var. Birinci kata çıkın ve sağa devam edelim. Guard'ın olduğu koridorda ki ikinci kapıdan (to Checkpoint One yazıyor EXAMINE edince) içeri girelim. Sola yukarı devam edip, çıkan bütün Scavenger'ları öldürdükten sonra, soldan devam edelim. Yeni girdiğimiz yerdeki 2 Scavenger'ı öldürelim. Buradaki Resistance savaşçısının cesedini araştırınca bir Com-Link buluyoruz. Com-Link'i alıp Karl'a götürürelim. Cihazı Karl'a verdikten sonra konuşup RESISTANCE-MISSION olayına girelim bir sonraki görev için. Bize bir sandık dolusu silah verip Roscoe'ya götürmemizi istiyor. 4 ncü kata inelim, sağdan devam edelim. Burada zehirli örümcekler ve Dweller'larla karşılaşabiliriz. Öldürüp sağa devam edelim. Yolun sonunda içinde bir guard'ın olduğu koridorla karşılaştığımızda burdan sola devam edip kapıdan içeri giriyoruz Roscoe burda işte. Sandığı (Crate) Roscoe'ya verin. Konuşup herşeyi soralım. Elimizdeki CD-ROM'u Roscoe'ya gösterelim. Roscoe, bu işlerden Tamara anlıyor diyor. Tekrar Roscoe ile konuşup Tamara hakkında soru soralım. Bize olayı anlatıp Tamara'nın yanına girebilmemiz için bir adet Pass vericek. Birinci kata çıkalım. Sağa

devam edip, birinci guard'ı geçelim. İkinci guard bizi durdurup "dur baba nereye gidiyon?" diyince ona kapı gibi Pass'ımızı gösterelim. Kapıyı açalım içeri girelim, hah Tamara orda işte. Konuşmayı deniyelim. Bize şu an iş olduğunuzu daha sonra gelmemizi söyleyecek. İkinci kata inip Karl'la konuşalım. Karl'la konuşup ona önce RESISTANCE-TRANSMISSIONS sorusu, sonra WEAPONS-BOMB sorusunu soralım. dördüncü kata inip Roscoe'ya WEAPONS-BOMB? diyelim. Oda bombayı yapmak için bi battery, bi tane digital clock, biraz da high-exposive lazım diyor. Elimizde ki battery'i Roscoe'ya verelim. 3 ncü kata Shannon's Guns & Ammo'ya gidelim. Shannon'dan TNT satın alalım. Gelmişken silahlar için cephaneye de alalım bari. Özellikle Shotgun için, çünkü yavaş yavaş alien'lerle kapışmaya başlıcaz. Auto pistol falan pek işe yaramıyor. Yeni bir armor almak da iyi olur. Eğer paramız yetmiyorsa caddeye çıkıp Scavenger avlayalım. Sonra Roscoe'ya aldığımız TNT'yi verelim. Burada bomba olayına bir ara verip, Boris'le konuşup oyunu save edelim. Akabinde Karl'la konuşup MISSION alalım. 1 nci kata tırmanalım, tırmanmay devam edelim, işte birinci katın üstündeyiz ve karşımızda bir teleport var. Yerdeki medikit'i alalım. (Teleporter'in içine girelim Teleporter'i kullanıp (USE) Mission Book'daki renk kodlarını girelim (Blue-Yellow-Green-Green). Burada ki Raksha'ları öldürelim ve.. ay ne yapmışım ben, tüüh rezil olduk yav. Tüh, tüh, tüh... Ben bırakıyım bu yazarlık işini iyice bunamaya başladım. Yer bitmiş yahu. Hayır oyununda en heyecanlı yeriydi. Naapsak ki şindik. Devam etsem MEG oyar beni etmemem ayrı bi olay. Oyunun devamında görevleri almaya devam dip yerine getirmeye çalışın. Bol bol save edin. Anten'le telsiz yapmayacaksınız, ulaşamadığınız bir yere uzanmak için o. Başka ne diyem bilmiyom ki. Rezil olduk rezil... Oyunumuz Fallout'un arcade'i bol olanı diye bir tanım yapacam, olmayacak, Fallout'a ayıp olur. Oyun güzel alın oynayın. Dosyayı kapamadan önce son birşeyler ekleyeyim:



- Yeni bir silah aldığınız da onu elinizden geldiğince kullanın. Ne kadar çok pratik yaparsanız, o kadar iyi vurursunuz. Scavenger'lar ne güne duruyor.
- Creddi'e ihtiyacınız olduğunda, caddelere çıkıp Scavenger avlayın. Üzerlerinden çıkan hırdavatları Harry'ye satın.
- Öldürdüğünüz her mahlukatın üzerini mutlaka arayın. Ne dedim mutlaka arayın.
- Psionics güçlerinizi kullandıkça yenilerini öğrenmeye hak kazanıyorsunuz. Thorne (havada duran adam) ve Rumiko'ya (Hospital'daki bayan) ara ara uğrayın. Size yeni şeyler öğreteceklerdir (özellikle psionics gücünüzü sağlık gücüne çeviren spell mükemmel).
- Son olarak da: Allah sabir versin...

☒ Hüseyin 'Dalgin Yazar' YEŞİLBAŞ



FİRMA: PLAYMATES INTERACTIVE

TÜR: ARCADE ADVENTURE

SİSTEM: Pentium 75

16 MB RAM

1 CD 60MB HARDISK

GENEL: %85

Dünya ile aynı anda

tamamen Türkçe olarak

Türkiye'de

bu
düş
ayaklarınızı
yerden
kesecek



15 saat hediyeledi
RaksNet
internet erişim paketi

DREAMS

düşlerden gerçeğe

TÜRKÇE SESLENDİRME ▶ TÜRKÇE METİNLER ▶ TÜRKÇE KULLANIM KİTABI
3DFX OPSİYONLU ▶ REAL TIME 3D ▶ 3D SOUND SYSTEM



TÜM RAKSOTEK, D&R MAĞAZALARINDA VE BİLGİSAYAR BAYİLERİNDE

RAKS NEW MEDIA

DETAYLI BİLGİ İÇİN; TEL: (0 212) 274 02 97 FAKS: (0 212) 274 50 92 -



Merhaba, eee, ben Bülent Karpat, sanırım bu maçın esas yorumcusu hastaniyormuş da gelmedi, eee, size bu maçı ben anlatıcağım. Merhaba, şimdi takımlar seromonide. soldan sağa Tugay, Hakan, Recep, eee pardon şeyyy, neyse seromonileri bi garip gördüğünüz gibi. Çukolata renkli futbolcu malezyalı olmasına rağmen...eee.



Mükemmel bir atmosfer ve futbol için herşey var. Star televizyonu olarak virtual Studio imkanlarını kullanarak şey, en iyi açıdan size göstericez bu müthiş maçı. Şimdi top kimde bakıyorum ve evet soldan gidiyor o, ve tehlikeli bir atak başlıyor. Oğuz Sarvan yani, hakem düdük çaldı ama oyun devam ediyor. Çukolata renkli futbolcu birşeyler yapacak..



Ve işte mükemmel yakın açı, futbolcular kan ter içinde mücadele ediyorlar. Topun Texture'i gerçekten çok güzel. Sağdan ikinci futbolcu sanırım takım arkadaşına tekme atacak. Tribünleri şu anda görmüyorsunuz ama "Çayırbası burma, burma.." şarkısını müthiş atmosfer eşliğinde icra ediyorlar, eee, Nestle Çukolata renkli futbolcu ise eee...



Ve görüyorsunuz aynı formlar ve oyuncular Fransa ve İngiltereyi bırakıp, eee, İtalya ve Almanya adına mücadele ediyorlar. Almanya bi adamı durduramadı pek sayın seyirciler, Nedense bir türlü reklamda girmede. Şu anda yanımda Hincal var ve evet, gol olması lazım. Eee hayır. Yani bilmiyorum. Star'da kalın, eee...Çukolata!!

Kendi kendini öven insanlardan da, eserlerden de, tüzel ve ya özel kişilerden de nefret etmem ama hoş karşılamam bu davranışı, sevmem. Ali, kendi kendini övdü durdu diye bir ortam olsa, hiç girmem o ortama, kaçır giderim. Ali'yi kendi içinde yalnız bırakırım, üzerim O'nu, ama hiç kasmam, kaçırım... Bu yüzden hayatta en son yapacağım şey kendimi övmektir. Her ne kadar süper ötesi, infra-olağan [oğlan değil, dikkat edelim, olağan] bir kişiliğe sahip olsam da, manyak esprituél, kocakafalı [zeki anlamında] bir yapım olsa da, dikkatli takip eden okuyucular bilirler, asla bu özelliklerimden bahsetmem. Hatta bunlardan bahsetmeyeyim diye, pek çok oyunda "single player" nedir diye sütunlarca anlatmışımdır, bilene de bildiğini unutturmuşumdur.

Ama bu ay öyle bir şey oldu ki, bu kez biraz övünüyem dedim, yani Tanrı sizi korusun, övünmeye başlayacaktım az daha. Ancak sonra, şuramdan şöyle bir ağrı girdi, bu isteğimi geçirdi, geçti gitti. Oh diyenleriniz çok olsun... Fakat, yine de, yapımcı firma tarafından Mayıs 98 çıkış tarihi verilmiş bir oyunu, Mayıs 98'de Türkiye'de, gelmeden, çıkmadan açıklayan, tanıtım bir dergide yazar olmakla ciddi anlamda ne kadar övünsem azdır, onu kabul ediyorum ama yine de bakınız, şöyle bir değiştim geçtim...

Gelelim "single player" a... O da yalnız bi oyuncudur, hatta bekar, benim gibi, içimizden biridir... Ne Ali'yi tanır, ne de Mehmet'i, kısacık hayatında hep single'dır ve güzel dedim mi?

Fifa'nın tahtından bahsettim durdum asırlar boyu; şöyle güzel tahttır böyle tüzel tahttır, salla salla korkma, hiç de bi şey olmaz vs diye diye Fifa'yı yücelttim de yücelttim. Haklı değil miydim? Haklıydım. Bakma şimdi bana öyle, herkes biliyordu, onun bir numara olduğunu. Ama ne oldu, Electronic Arts durdu mu, durmadı tabii. Yine öyle bir oyun çıkardı ki, Fifa'nın tahtını bırak, ben durduğum yerde sallandım da düştüm, yerde taklalar atarak ilerledim, kafamı komodine çarptım da ancak durdum. EA kendini aşabilir mi derken, yapacağını yaptı ve, işte: **WORLD CUP 98.**

Tüm Dünya Kupası takımları, on ayrı stadyumda, dünya kupası atmosferi, o tat o doku o heyecanla, açılış ve kapanış seremonileriyle, kupanın maskotuna kadar, Fransa'ya herkesten önce gitmeye hazır mısınız? Parlevu Franse? No, ih libe dih... Yaaa, gördünüz mü, yaparım ben öyle, acımam... Üstelik bu kez, tüm 98 takımlarının yanı sıra, **Classic Team Mode**'de, Macaristan 1954'den [kuzey kutbunda röveşata yapan ilk Türk kaşifi ünvanını aldığı sene], İngiltere 1966'dan

[Madagaskar'da bekara -single- ev vermedikleri yıllar], Almanya 1990'dan da [İskoçya dağlarında madımak topladığım yıllar] takımlar var.

Asıl bombalara gelince,

WORLD CUP

sıkı durun, hatta dört komodin alın, kare yapıp içine girin, çünkü birazdan sallanıp düşecek, yerde taklalar atacaksınız. Muder, oğlan abartma, diyenleriniz olabilir, e buyur abi, abarttım mı abartmadım mı gel beraber tadalım, açıl bakim şöyle:

Tüm Dünya kupası takımları dedim mi? Dedim, yenilik mi bu şimdi dedin, nedir ki yani dedin, anlatsana be adam dedin, kafamı yakalamaya komodine çarpmaya çalıştın, yaptın şimdi, masum masum bakma okuyucu karşısında. Neyse, geçtim onu, bitmap render nedir bilir misin? Yes, ayn zway dray, unsere haus. Tüm takımların bitmap renderlenmiş [ne olduğunu bilmiyorsan yorma kafanı, güzel grafik diyeyim sen anla] home ve away üniformaları [forma, aşortman yani senin anlayacağın] var. Bunu geç de, ya oyun boyunca, rüzgardan sallanmaları o formaların ve oyun ilerledikçe çamura bulanmalarına ne diyeceksin?

Yeni değil de de, komodin gelsin... Pekiiii, her ülkenin marşları? Olabilir diyorsun, peki ya tezahüratlar? Açılış ve kapanış seremonilerindeki zerafet? Bak adamlar yapmış... Her zaman derim atmosfer çok önemlidir, delmeyin etmeyin diye. Delmeyin kısmı için özür dilerim, çok salak bir espriydi. Görüyorsunuz abi, mükemmel kalmak zor... Neyse, konuyu değiştireyim;

Yorumcular ki, maçı yorumlarlar hani. Ay heyecandan güzel tarif edemedim, yorumcu kim bilir misin? Chris Waddle desem? "Tanımam" a bir komodin...

Kenneth Wolstenholme? Tamam tanımadın diyelim... ya John Motson, Des Lynam??? Yetmedi mi yoksa? Gary Lineker??? Hepsi, evet hepsi senin oyununu, senin maçını yorumluyorlar, TV tarzında, gerçeğe en yakın... Tanırım cennette miyim?

"Peki ya hız?" mı dedin? Dur geliyorum, acele etme... Hız önemli tabii, simrdi oyun hızını daha ayrıntılı ayarlamak mümkün World Cup 98'de... Üstelik bu kez daha hızlı, daha ve daha... Hazır söz hızdan açılmışken, **Compression Touch™ Technology** [Yaa ich habe hausübung] diye bir olay vardır, yani varmış. Bunca yıllık oyun yazarıyım, ilk defa

WORLD CUP 98

karşılaşmıyorum ama anlamını bilen bir insandan dinlemek gereği duydum ki olay şuymuş: Bu teknoloji makinanızın daha uzun ömürlü, kirece karşı daha bi yumşak özen... haaadi len...

Bu Compression Touch™

teknolojisi, oyuncuya verilen komutun daha çabuk bir şekilde reaksiyona geçirilmesini mümkün kılarak oyunun daha akıcı olmasını sağlar. Nasıl anlattım ama, gördün mü kireci? Söz teknolojidenden [kireç] açılmışken, Cutting-edge motion capture'dan da bahsetsem iyi olur. 80'lerin başında evlerimize giren renkli televizyonlar diye söze başlasam? Yok hiç girmeyeceğim. Cutting-edge [das is gud], kenarların kesilmesi demektir arkadaşlar, İngilizce bilmiyormuşum gibi bakmayın bana, Cutting-edge motion capture ise, kalecilere has hareketler olsun, sahaya çıkışlar, gol sonrası sevinçler, çek bi beşlik ve benzeri hareketlerin daha göze hoş gelir tarzda işlenmesi, yapılması anlamına gelir diyebiliriz sanırım. Hatta dedim bile... Üç zorluk derecesi var, amatör [Muder], Profesyonel [Alper] ve World Class [Emre]. Ben Amatör'ü tavsiye ederim, yenmesi kolay oluyor.

Söz yenmekten, yenilmekten açılmışken, yediği her golde kafasında kabak patlattığı kalecim geldi aklıma [kabak kafalı]:

World Cup 98 ile beraber tabiattaki bir çok bahane de sular altına gömülüyor [my heart will go on and ooooo].

Örneğin, bir kalecinin gol yedikten sonra, 'ne vuruyorsun abi, sanki kopa [kupa değil, kopa] mı alacaktık hayret bir şeysin', bahanesi, yerini, vur abi vur, kanırt beni dünyaların kopasını kaybettirdim sana şekline dönüşüyor. Bu da tabii espri oluyor, insanın yüz kasları geriliyor, hatta bazılarının ağı kulaklarına varıyor ki şüphesiz onlar gülmeyi seven insanlardır, onlar ki kalp krizi riskini azaltmış olanlardır.

Utanzmazlar yaa... Neyse, ne diyordum, bak az daha diyeceğimi de unutup önce insanın önünde rezil oluyordum, iyice uçmuş bunlar. Neyse, kaleciler daha bir zeki desem, inanın doğru olur ki, yeni gelişen, KBK, "Kafası Büyük Kaleci" teknolojis sayesinde, oyundaki kaleciler, hatalarını öğrenip, düzeltilebilirler. Hala komodinler sağlamsa, yetmediyse, bitmedi diyorum ben de...

Team Handicapping [Aaa, Was is das?] diye bir olay var. Bu nedir ne değildir'den önce şunu söyleyeyim, seçersen Brezilya'yı alırsın rakip olarak da Madagaskar'ı oh, at baba atalım, yenersin adamları, ne moral kalır ne bir şey Madagaskar'da, bekara ev verilmez bile, ta o kadar.

İşte bu olayı engellemek için, tüm bekarlar "singles" böyle bir "team handicapping" geliştirmişler. Böylece, oyuncunun kazanması seçtiği takıma değil de, onun genel yeteneğine bağlı oluyor. Bekarım diye mutlu da mı olamam sandınız? Alın bakalım... Gelelim, Fifa'da da olan, **Catch-up logic** [mönşengladbah?] davasına. Buna kısaca "mantığı yakalamak" diyebiliriz. Ama nedir bu mantık, ne mantığı, neden kaçır mantık, niye yakalarız, mantık mı o da ne? ne gibi? şeklinde sorular gelebileceğini düşünerek bu konuyu biraz daha açıyorum:

Efendim, bir adam, rakibini ezip ezip büyüyorsa yine yine [kedi'nin fare'yle oynama mantığı], rakibinde de hiç bir değişiklik yoksa [ölü fare], bu adam bu rakipten sıkılır [kedi fareden sıkılır, onu yer]. Oysa **Catch-up Logic** sayesinde [akıllı fare, canlı], adam rakibi bir yener iki yener [bir cırmık iki cırmık] üçüncü de, rakip bir şeyler kapar [fare kaçmaya çalışır] ve oyun daha zevkli hale gelir, daha çok oyun daha çok galibiyet... sonuçta fare yenilir mi yenilir, o ayrı...

Bir diğer önemli ayrıntı, yıldız oyuncu hareketleri!

Dikkat ettiyseniz ünlem koydum cümlelerin sonuna. Önemli bir olay yani. Yıldız oyuncuların kendilerini has hareketleri vardır, futbolla uzaktan yakından en ufak ilgisi olan insan bunu bilir. Örneğin Gullit'in bi saçlarını arkaya atışı vardır ki, ah içim gider diyeceğim, espri olacak. Çok espri yaptım, yoruldu, bunu yapmayayım. Zaten çok karışık saçlar, girmeyelim,

çıkamayız. Bak hala espri yapıyorum, yok böyle bir şey, hatta, ay Muder sen adamı öldürürsün, fare gibi oynarsın, adı aşağılık kukuman kuşu seni...

Ne diyordum, işte yıldız oyuncuların kendilerine has hareketleri oyuna eklenmiş. Ayrıca, oyuncular, hava şartları ve maçın atmosferine göre tavır takınıyorlar. Alem şu oyun anlatışıma hasta ben sana Kullit... İşte bir oyunu "oyun" yapan özelliklerden bir kaçını daha gördük beraberce... Eee, ne diyorsunuz?

-Peki.

Bazen yetenek kadar, taktik de önemlidir. Yalnız, burada anahtar kelime: "bazen" Size ve takımınızın kendi ana taktiğine uyan bir çok strateji ve tarz seçmek mümkün World Cup 98'de... Olmasa şaşardım demeyin, doğru strateji önemlidir...

Dünya Kupası resmi isim haklarına sahip Electronic Arts'ın da dediği gibi [benim bir şeyim yok ama olsun :) "There is only one World Cup Video Game" [Polifzay!] ve gerçekten, World Cup 98 de bir tane... Alınması şart diyorum, kesinlikle tadılmı. Mükemmel.

EA bu işi biliyor diye bir kez daha demiyorum, bunca sözün üstüne...

Bu kez değişik bir tat yaptım, dikkat ederseniz her seferinde kendimi aşıyorum, mükemmel olmak imkansızdır, bilirsiniz, siz bir de beni düşünün, mükemmel olmayı geç,

hep öyle kalmak zorundayım... :) Yaz geldi gelecek, sıcak hava, deniz, kumlar

tenis ve kızlar, Okula dikkat ederek, kazasız belasız atlatın, ÖYS'ye de az kaldı, sıkın dişinizi sonrası, biliyorsunuz;

deniz, kumsal, kızlar, mavi... Yalandan kim ölmüş, bakmayın bana öyle...

Bir durum olursa aşağıdaki adreslerden birine mail atın, benim hakkımda yazılanları da okumuyor, mutlu olmuyor değilim, konuyla ilgili herkesin elma yanaklarından öperim, bırakmam.

Eh, mavramızı yaptık, oyunumuzu açıkladık, şimdi ne yapıyoruz, sanırım kaçıyoruz.

Toplumsal mesajımı verdim mi, dur bir tane daha vereyim, çok asitli içecekler mideye zarar verebilir, benim gibi küçük mideli adamlar da çok yemek yer, üstlerine gitmeyin, bırakın yesinler...

✉MUDER "Yekpare Bekar"

muder@gsmnet.com

muder@muder.com



FİRMA: MICROSOFT (BSA RULLAZI!)
TÜR: REAL TIME STRATEJİ
SİSTEM: Pentium 75
16 MB RAM
1 CD 50MB HARDISK
GENEL: %92



Bir maceracının not defterinden...

22 Mart 1998 pazar

Yıllar sonra Zork'a geri dönmek benim için tuhaf bir duyguydu. Bu şirin ülkedeki son maceramdan beri (Bkz. Zörk Nemesis) etraf bir hayli karışmıştı. Büyü düşmanı despotun teki, krallığın yönetimini ele geçirmiş, gariban halkı inim inim inletiyordu. Müdahale etmem gerektiği sonucuna varıp, hadisenin içine balıklama daldım.

Ulaştığım kavşak noktasından sağa döndüm. İlerledim ve diktatörün sarayına ulaştım. Soldaki işkence sayacının yanından urganı aldım geri döndüm. Düz gidip kasabaya girdim. Çaldığım her kapı yüzüme kapanınca gıcık oldum. Balık satan dükkana geldim. Balığın yanındaki birayı alacak iken alarm çaldı. Kadının dirdırı kesildikten sonra gözüm oradaki alete takıldı. Megafonun sesini en yükseğe çıkardıktan sonra birayı almayı tekrar denedim. İşte oldu. Altındaki kapanıda kaptım. Hemen soldan vincin yanına geliyordum. Vince dokundum. Geveze balık suya daldıktan sonra kapanı vincin çengelinde kullanıp onu tekrar çalıştırdım. Hooop. Açılan sandıktan sihirli lambayı aldım. Lamba tamirinin yapıldığı dükkanın kapısını yumrukladım. İçerden Indiana Jones'un kafasına sümsük yemiş hali olan palavra Jack çıktı. Beni içeri almayınca kapıya lambayla vurdu. Vukaatin ardından masada duran purulardan birini arakladım. O esnada Jack tarafından kapının önüne kondum. Öylemi Jack, görüşürüz yavrucuğum. Hemen kasabanın sonunda müfettişin (Inquisitor) biblosunun bulunduğu mekana geldim. Puroyu bebekle kullandım. Yangın yangın!!!! Soldaki fiçiyi çok çabuk dalıverdim. Palavracı olduğundan daha da salak olan Jack'ın başına gelenler içimin yağlarını eritti

doğrusu. Dükkana geri döndüm. Artık büyüü lamba benimdi. Kavşaktan kuyunun olduğu yere vardım. İpi bağladım ve "Ya Allah" daldım bilinmeyene.

Dugeon Master (Lamba) ve hoş hatunun brifinginden sonra elimdeki büyü kitabını açtım. Rezrov büyüünü önündeki kapıda kullandım. Çıkmadan önce sağdaki kovadan coin'i alverdim. Aşağıda hemen sağ yanındaki cam bölmeye açtım. Çekici aldım. Çekiçle cama vurdum. Kılıç ve harita benimdi artık. Sağa döndüm. Yerde duran müfettiş kurbanı konserve ejderhayı aldım. Düz ilerledim. Soldan sarmaşıklarla örülmüş geçide vardım. Sarmaşıklara karşı kılıcımı çektim. İşm bitince içeri daldım. Dugeon Master'ın uçuk mekanıydı burası. Sağdan dolabı açtım. Kürek ve scroll'u aldım. Geri dönmek üzere oradan ayrıldım. Soldan ilerlediğimde karşıma kapalı olmak densizliğini gösteren bir adet kapı çıktı. Rezrov maymuncuğu, kilitleti kapıcıkların tek dostu sorun çözümleriydi. GueTech'e hoş geldim.

Büyüçülük enstitüsüne girmek kolay değil tabii. 0-3 yaş grubu için düşünülmüş zor bulmacaları çözüp son sonunda da pencere şeklini oluşturduktan sonra yine bu aynı pencereden içeri girdim. Girer girmezde kapıdan gerisin geriye dışarı çıktım. Haydaaaa... bina nereye kayboldu? Ya sabır dedim, bir yarım dönüş yapıp sağdaki dököntüyü kürekle eşeledim. Bingo! Bu scroll'a da sahip olmuşum. Soldaki transport aygıtına haritayı yerleştirdim. Gideceğim yeri crossroad'a ayarladım. Hoppaa işte şimdi buradayım. Sevdim bu işi...

Şağdan turnukiye geldim ve coin'i turnikedeki kullandım. Metro haritasının önünde kendal büyüünü tatbik ettim. İlk durağım ölümler beldesi Hades'ti. Platform'a çıktım ve... Hades'te iskeletin elinde ve yanında duran

mecmualara şöyle bir göz attım. Ama beñi asıl ilgilendiren sol elinde duran ve maddi durumumu düze çıkaracak oyundu. Aldım ve oynadım. Burada açıklamaya tenezzül bile etmiyorum. Aptal bir oyundu ve 500 kağıdı cebime atmak zor olmamıştı. Benim Zork Nemesis maceram ne kadar meşakkatliydi hatırlarsınız. O açıdan olsa gerek bu çerezler beni sadece güldürdü. Kahkahalarım kesildikten sonra aklıma bu parayı böyle kullanamayacağım geldi. Bozdurmalyıydım. Şağdan cehenneme girdim. Oradaki transport aletiyle GueTech'e ışınlandım. Pencereden dalıp ilerdeki makinelerden ortadaki olanına yaklaştım. Kağıt parayı alette kullanarak sonsuz sayıda çil çil paralara kavuştum. Dışarıdaki transport'u kullanıp crossroad'a oradan metroya gittim. Flood Dam'ı haritadan seçtim. Şağdan baraj kontrol mekanizmasının olduğu bölgeye ulaştım. Oradaki kitaptan Golgatem'i aldım. Baraj kapaklarından kapalı olanına Rezrov'u uyguladım. Panelde soldan ilk iki düğmeye bastım. 180 derece dönüp ilerlerken yerde borular gördüm. Yeşillğe Throck büyüü fırlattım. Onu aldım. İlerledim. Karşıma çıkan makinaya parayı attım ve zarf açacağını kaptım. Transport aleti olmadığınan Hades'e oradan kendimi transfer ederek GueTech'e döndüm.

İçeride sağ baştaki zimbirtinin yanına geldim. Fareye benzeyen vakum aletimi zimbirtinin altındaki boşluğa yerleştirdim. Slot'a para atıp 8 numaraya bastım. Vakumun kapağını açıp Zork Rock'ı aldım. Hemen arkamdaki makineylede bir kez daha parayı kullanıp şağdan henüz fonksiyonel olmayan Obidil'i aldım. Daha sonra meşrubatların bulunduğu zamazingonun başına geldim. Zork Rock'ı Blam Classic bölmesine yerleştirdim. Parayı attım. "Save" zırhına büründüm. Düğmeye basıp Zork Rock'ı aldım. Hızlı bir biçimde

ZORK GRAND INQ



ilerdeki koridorun girişine geldim. Yukarı baktım. Infinite kelimesinin üzerine Igram'ı kullanıp sonsuz koridorun sonunu getirdim. Koşarak koridorun ucundaki dolaba vardım. Orta sıradan ikinci bölme açtım Zork Rock'ı oraya koydum ve açılmış dolaptan kartı aldım. Aşağıdan da mor yumurtayı alıp kitaplara göz attım. Büyülerden bahseden kitabın sayfasına Kendal'ı kullandım. Sola yönlendim. Kapıya kartı yerleştirdim. İçeri girip sahipsiz kılıçlara fazla bulaşmadan direkt olarak köprünün halatlarına kılıcım ile taarruz ettim. Mühendislik bilgimi Golgatem büyüyle birleştirip boşluğa eskisinden çok daha iyi bir köprü inşa ettim. Karşıda hemen sağa döndüm. Sepetten boş kağıdı kapattım. Mekandaki mevcut makinelerin tepelerinde isimler yazıyordu. Elimdeki kağıdı sırasıyla Origination, Modification, Replication, Interpretation, Transmogification'a soktum. Elimde oluşan Berbut kullanılmaz haldeydi. Tam karışmada duran spell Checker'a Obidil ve Berbut kullandım. Yohohoo!!! İki nurtopu gibi büyüm daha olmuş idi. Transport marifetiyle Crossroad'a ulaştım. Hani hikayenin başında indirdiğim cam vardı ya, aha işte oraya geliverdim. Ağaca önce Igram büyüünü ardından Bebut'u zımbalayıp düşeni aldım. Uzun zamandır uğramadığım Dungeon Master'in mahallesine bir göz atayım dedim. Orada hemen soldaki etobur bitkiye mor yumurtayı verdim. Uyuştu yavrucak. Kılıçla başını dalından koparttım hemencecik. Evin arkasına dolandım. Pencerenin altındaki bitkiye Throck yapiverdim. Etobur botanik garibesini üzerine oturttum. Çekiçle mantara kodummu bitkicağz kuş misali havalanverdi. Sonuç... Sonuçta istediğim kağıda kavuşmuştum. Kağıdı alıp yaratığı geride bırakarak kapının önüne geldim. Sarmaşığın efendisine (Dungeon Master) sadakati gözlerimi yaşarttı, ancak içeri girmeliydim. Soldaki küllük puro için idealdi. Sağdaki kuşluk ise kadehe benziyordu. Biramı buraya boşalttım. Artı olarakta kağıdı biraya bastırdım. İşte oldu (Oğlum sarmaşık; içki ve sigara sağlığı

zararlıdır. Bilmez misin abe kızancık?). Paldır küldür içeri dalıp orada rafta duran siyah zimbirtıyı, kavanozu, tuhaf şeyi yani kısaca alınacak ne varsa herşeyi aldım. Kitaplara da şööüle bi göz attım. Ağaçtan yeni yeni olmuş bardağı (Hô !) koparttım. Telesekreterden asırlık mesajlar dinleyip mest oldum. Yatak odasından penceredeki scrollun geri kalanında alıp yatağın üzerindeki göz attıktan sonra dışarı attım kendimi. Evin solundan arı kovanına yaklaştım. Aldığım beyaz zamazingoyu tıkaç niyetine kovanın deliğinde kullandım. Arılar toz olunca kovani caarrttt diye ortadan ayırıp içindeki balı çıkarttım. Eve dönüp dönüp yosunu, siyah nesneyi, bardağı, beyaz şeyi, balı ve kavanoz'u ağaca koydum. İşlem bitince bardağı almayı unutmadım bittabiki. Artık büyü kitabında Wastard isimli bir büyü daha taşıyordum. Arkamdaki panoya dokundum. İlerde sağa sola gidip duran kaleye (uçtuk, iyice uçtuk). Obidil büyüü yaptım ve yaklaşınca içeri daliverdim. Başımı kaldırdım ve

kullanarak başka bir boyuta intikal ettim. Piuvv.... Yoruldum be. Evin arkasına dolanıp Glof scrollunu aldım. Amma ve lakin tünelin öteki tarafına cansız materyaller geçemiyor. Yapacak birşey kalmadı bu macera burada biter türünden düşünceler içindeyken posta kutusu gözüme takıldı. Kutuyu açtım ve üzerinde Hades ibaresi olan zarfı kapattım. Tabiki büyüü içine koydum. Zarfı kutuya yerleştirdim. Kapattım. Küçük bayrağı kaldırdım ve tünel yoluyla geri döndüm. İstikamet artıkin Hades'ti. Nam-ı diğer cehennem.

Telefonda ilginç hani. Basitçe yapılacak olanı veriyorum dikkat !! 8'e bas ardından 2'ye, daha sonra tekrar 8'e sonra 9'a ve 5'e işte hepsi bu. Bunu belirttim çünkü olur ya başka maceraperestler ayak izlerimi takip ediyorlardır. Zaafiyet geçirip bir deri bir kemik kalmış sandalcıya istediği iki Zork lirasını verdim. Karşı tarafta uyuz cehennem yaratığıyla konuştum. Cehennem kapısındaki

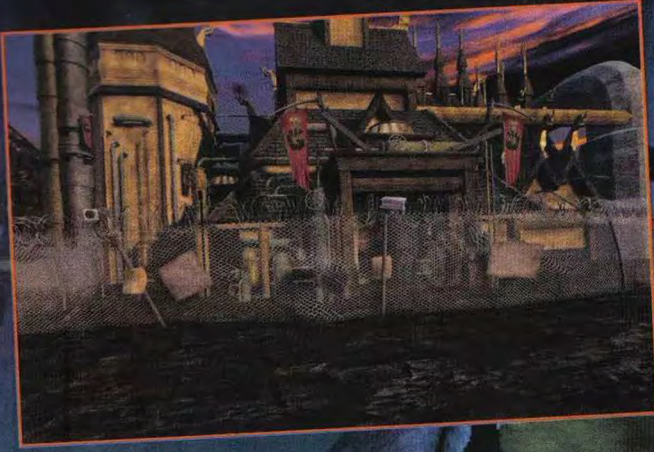
postadan mektubu alıp mektup açacağıyla açiverdim. Son sürat karşı

gördüğüm kalpten Narvili aşırđım. Yatak odasına dönüp aynaya girdim. Aynanın içindeyken çantamı açıp biraz önce aldığım iki scrollu merceğın altında birleştirdim. Aynadan çıkıp dolaba yönlendim. Açtım Narvili üstünde kullandım. Sonunda konserve ejderha bir işe yaradı ve ben Yastard büyüünü onunla

kıyıdaki transporta ordanda büyü birleştirme makinelerinin olduğu yere ışınlandım. Aynada birleştirdiğim scroll'u spell checker'da tamir ettim. Crossroad'a gittim. Oradan yer altına indiğim ilk ekrana geldim. Hades'ten



UISITADOR



aldığım sihri, kafamı yukarı kaldırdığımda gördüğüm ipe karşı kullandım. Onu da aldıktan sonra ver elini metro ve ver ayağını manastr.

Ehh geldik işte. Yukarı baktım. Boşluğa büyüteç altında birleştirdiğim ip ve kılıcı fırlattım. Zart diye çıktığım yer sarayın içiydi. Sağ taraftaki panelde Hall of Inquisitora doğru ibreyi yönlendirmeyi uygun gördüm. Solda sarı lambalı tekerleği döndürüp yeşil olanada abandım. Baş döndürücüyü doğruyu. Dışarı açılan kapıdan çıktım. Paneli açıp iki kez uğraşarak balyozlardan birini aldım. Elinde çekici olan robotun oradan hemen sağdaki kolu sonuna kadar aşağı çektim. Kırılan çekici balyozla değiştirip kolu aktive ettim. Hoppaa. Bir tünel daha. Tabii olarak Narvil büyüsunü tünele uyguladım. Baş döndürücü işlem esnasında içine düşüğüm sandığa gidip bir bakayım dedim. Aboovv!! Totemize kurbanı bir hatun. Aldım doğağ olarak onu. Tam tünelin önünde ona birde Yastard uygulamaz mıyım.

Ben burayı bir yerlerden hatırlıyorum ama hadi hayırlısı. Düz gidip kapıyı tıklattım. Pek de kibarlar neden acaba. Kumar masasından oyun kağıtlarını aldım. Dart'ın orada kendi halinde uçup duran ineği pardon sineği sinek dörtlüsüyü çarpıp dörtlüyü sinek beşlisi haline soktum. Masaya geri dönüp soldan sağa slotlara 5,1,2,3 şeklinde kağıtlara yerleştirdim. İri amcam tarafından palavra Jack'in huzuruna çıkarıldım. Kendini akıllı zanneden avanak Jack'le çoluk çocuk işi bir oyun oynayıp onu donuna kadar soymak bir hayli zevkliydi hani. Yanlız bu arada bir kadını yönettiğimi farkettim ve kişilik bunalımına gark ettim. İç çamaşırını bir kadının önünde çıkarmak istemeyen keriz Jack bana bir küp verdi. O esnada çüşş ve ohhaa tepkilerini aynı anda verdiğim bir vakta gerçekleşti. Yürüyen şato tekrar sahneye çıkıvermişti. İçine girdim. Kübü şimdi hatırlamadığım standlardan birine koydum. Tünelden ufak ufak uzadım ve cehennemin dibine kadar yolum vardı.

Kayıklıya ücretini ödeyip karşıya geçtim. Geçer geçmezde Snavig büyüsunü iskeletorun üzerinde tatbik eyledim. Hızla

ucubelerin yanına gelip konuşup ardından isimlerin olduğu board'a baktım. En altta soldaki isme (Chron) bastım. Soldaki mavi çirkin yaratığın konservesini farkettim ve aldım. Tünelde Narvil'i kullanıp ilk aldığım ejderha konservesine Yastard yaptım. Öteki tarafta ufak adacığa gidip boynuzu dürttüm. İskeletten pompayı ortadaki adadan da şişme botu ve şişe bebeği aldım. Canavar kafalı adaya uçup her iki burun deliğine bebeği ve botu yerleştirdim. Onları pompayla şişirdim. Açılan ağzadan içeri süzülüp cevizi ve yukarıda sallanan dişi aldım. Fırlatılan ipi soldaki dişe bağladım. Kabiliyet fukarası meçhul şahış ebedi istirahatgahına doğru düşerken ben iipe zipladım. Cevizi bota koydum. Aldığım ipi dışardan oyuncucağa ve bota bağladım. Tünele altın içeride bekle kullanıp hızla olay mahallinden uzaklaştım. Taaa taam!! Aşağıdan botu ve cevizi alıp sinir bozucu kalenini ta dibine bir yerlerine cevizi oturtum. Tünele girdim. Cehennem zibidilerinin üzerinde Snavig yapıp çok seri biçimde bir iken, iki olan sandalcını yanına ulaştım. Lanet parayı lanet girtlağına tıkdıktan sonra transport ile Dungen Master'ın malikanesine geldim.

Evde Yastard büyüsunüyle mavi yaratığı kullanıp tünelden geçtim. İlerden biraz uğraşarak iki meşalenin ikisinide aldım. Kapının tahtalarını söküp evin içine daldım. Aşağıda dişimin kovuğuna bile gitmeyen bir kaç ton taş yedim. Sol taraftan bir yumurta kaptığım gibi hoppa yukarı. Yumurta kaba, meşale yumurtaya, yumurta aşağıda sol tarafa. Ve evet yazıkki zor bir bulmaca orada sizi bekler vaziyette. Olmaz ise birde tahtaya deneyin. Bakarsanız oluverir. Kafaya alabilirsenez eğer geri dönün. Panonun ardından kaleye girip onu yerine yerleştirin. Tünelden çıkında görünü... Inquisitor'un çirkin suratını. Ben gördüm.

Zindanda "car car" konuşan neyi idüğü belirsiz adamla muhabbet ettim. Verdiği kağıdı almak için mektup açacağına sağ alt baştaki vidayla kullandım. Kağıdı zindan kapısının altına sürdürdüm. Yine mektup açacağıyla anahtar deliğini kurcalayıp anahtarı kağıda düşürverdim. Tanrım bu

numarayı ne çok yapmıştım macera kariyerim boyunca. Anahtarı aldım kapıyı açtım. Sola ilerleyip cihazların yanına ulaştım. Jack efendinin hücresinin kodu neydi. Aha... (31AB)

... Dangelak Jack'ın firarı akabinde yirtık çoraptan fırlar hesabı kale dostumuz çıka gelir. Kafa ,ceviz, küp alınır tabii. Hikayenin başında tanıdığımız hatun yine peydahlanır ve kahramanımıza bir scroll daha uzatır (kusmak üzereyim) Bunu eline geçiren büyük maceraperest dururmu. Nelbetteki nayır. Aldığı büyü kağıdını büyü kitabıyla kullanır. Tüm büyüleri isim ve muhteviyat açısından tersine çeviren eşsiz kahraman ufukta gördüğü kuleye yönelir. Ama o da ne? Müfettişin sefil uşakları çadırın içinde hain planlar kurmaktadır. Eski Rezrov yeni Vorzer büyüsunü çadıyla kullanan büyük deha kuleye varır. Elektrik sarfiyatının lüzumsuz boyutlarda olduğunu görür. Margi büyüsunü akımın üzerine salar. Solda fişi prizden ayıran enerji şovalye kılıcıyla da telleri birer birer doğrayıverir. Kulenin altında bulunan kutu, kuru kafa için ayrılmıştır. O bunu bilir. O her şeyi bilir. Cesaret timsali o dev akrobatik hareketler eşliğinde küp şeklindeki boşluğa ulaşır. Küpü yerleştirmek onun için hiç sorun olmaz. Çevik bir hareketle yukarı zıplar."Save" zırhına bir kez daha bürünür. İhtiyacı olduğundan değil. Parlak zırhlar içinde ihtişamlı görüldüğünden ötürü yapar. Sağa cevizi sola lambayı itina ile yerleştirir. Hiç zorlanmadan bir kat daha yukarı çıkar. Sağdaki teli kestiği andan itibaren çok hızlı olması gerektiğini bilir. Aşağı iner cevizin üzerinde Voxam (Maxov) büyüsunü kullanıp hikayeyi nihayete erdirdiğinde o Zork ülkesi için ilahlaşmış bir kahraman, bir bilge, bir efsanedir artık. Utanmadan kıl Jack ve tüy Lucy bu zaferi onunla paylaşmak isterler. O ise paylaşmak nedir bilmez bütün ünvanlarını Zork diyarında bırakıp yeni maceraların kokusunu alan burnunun işaret ettiği yere mutfağa gider... Yav karnım aç yav!

☒Ertunç BURAK

	FİRMA:	ACTIVISION
	TÜR:	ADVENTURE
	SİSTEM:	Pentium 90 16 MB RAM 2 CD 50MB HARDISK
GENEL:		%90

ATA Computer

WWW sitemiz hizmete girdi!

En son OEM parça fiyatları, CD'ler,
Oyun listeleri ve özel indirimler için:

WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

ATA PC
Sistemleri

Star Craft
Quake 2
Croc
Grand Theft Auto
Fighting Force
Street Fighter Zero 2
Burnout
Die By The Sword
TOCA Touring Car Champ.
Battle Spire
Screamer Rally
Carmageddon Splat Pack
Tomb Raider 2
Last Bronx
Star Wars Rebellion
Mortal Kombat Trilogy
Ultimate Race Pro
Shadow Master
Cabela Big Game Hunter
Monkey Island 3
F-22 Raptor
Redline Race
The Reap
Bug Riders

Donanım

Yazılım

PC Oyunları

Servis
Hizmetleri

Internet
Hizmetleri

Stealth II s220
3D Hızlandırmada
Ekonomik Çözüm!

VIPER v330
AGP Destekli
Profesyonel 3D

Monster 3D
Oyunlar için
Gerçek 3D Kart

UPGRADE
ve
NETWORK
Hizmetleri

Seçtiğiniz oyunları CD'ye kaydediyoruz!...

Intel MMX 200
\$858

Intel TX 512 Cache Board
Intel MMX 200 Mhz Cpu
14" 0.28 N/IR Digital Monitör
2Mb S3 Virge Ekran Kartı
32 Mb Sd Ram
2.1 Gb Harddisk
Minitower Kasa
3.5" Disket Sürücü
Q Klavye W95

CD Kayıt 10s



Win95 Games III

ATF Gold
Claw
Dungeon Keeper
Interstate '76
Machine Hunter
Moto Racer
Outlaws
Pandemonium
Raider 2
Speed Demons
Wargods
Wipeout XL
2.000.000 TL

Win95 Games 4

Agent Armstrong
Andretti Racing 98
Crazy Gravity
Dark Angel
Delta Hydra
Earth Worm Jim 3
Emperor of Fading Suns
F/A 18 Korea
Hercules
Holiday Islands
Ignition
Incubation
KKND Extreme
Mage Slayer
ManX TT Superbike
Int. Rally Championship
Sky Target
Sonic 3D Blast
Achtung Spittfire!
Tigershark
SODA OffRoad Racing
Toshinden 2
Take No Prisoner
Virtua Cop 2
Warlords 3
2.000.000 TL

Bilmem bilemem. Ama ben okçuları kritik yerlere koyup (tepelere falan, ya da ağaçların yanına), piyadeleri de onları direk bir saldırıdan korumak için kullandım. Saldırımı ilk olarak piyadelerle karşılayıp daha sonra okçuları geri çektim. Sonra piyadeleri aradan çıkarıp okçuların önünü açtım. Okçular oklarını atmaya yeniden başlayınca düşman birliği onlara doğru koşunca ben de piyadelerle düşman birliğine yandan saldırdım. İki ateş arasında kalan düşman öldü. Bu taktik mükteş bir taktik mi bilemem ama ben az düşman atlısı kesmedim böyle. Ama iyice başarılı olabilmek için piyadelere armor almak lazım. Bir de topçuların var ki deneyim kazanıncaya kadar pek başarılı atışlar yapamıyorlar. Ancak vurdular mı oturtuyorlar. Ayrıca menzil kısaltıkça vurdular mı yatırabiliyorlar. Özellikle "charge" modundaki düşmanların yarısından çoğu yakın mesafeden bir topçu atışıyla yok olabiliyor. Ama topçuları bir yerleştirdiniz mi bir daha kıpırdamıyorlar. Ona göre. Açıkçası ben piyade-okçu ile yaptığım kombonun aynısını uygun durumlarda topçu-piyade ikiliyle çok daha büyük bir başarı ile yaptım.

MER MEN

öyle söylüyüm. Bir de bir iki savaş sonra size katılacak olan bir büyücü var ki o da çok önemli. Öncelikle "dispel magic" büyüsü ile sizi düşman büyücülerin büyülerinden korur. Fireball üç taneye kadar atılabildiği için maksimum zarar verdiği zaman ölümcül olur. Bir de üçüncü bir büyü var ki bu sık sık değişir, ama o büyüler genelde daha kuvvetli olur. Hangi büyüün ne yaptığına savaş aralarındaki ekranda sağ tuşla büyücünün büyü kitabına basarak anlayabilirsiniz. Çok büyü var, hem de bunların hepsi sık sık kullanılmıyor, o yüzden açıklamıyorum. Ayrıca üçüncü büyüyü sizin isteğinizden değiştirememiz ya da benim bunu becerememiş olmam gibi bir durum var. Bu çok kötü. Yani sizin bir savaşı kazanmak için bir büyüye ihtiyacınız varken bilgisayar size abuk sabuk bir büyü verebiliyor. Şimdi verdiğim bir karar sonucunda oyunun ilk başından başlayarak bir bölümünü açıklayarak kontrolleri falan anlatmaya karar verdim. Zaten oyun oynanabilirlik açısından çok kolay. Şunu söyleyim, DM'im Barış bile oynayabildi. Gerçi başarılı olma açısından

bakıldığında onun açısının tanjantı sonsuz oluyor ama (ya müthiştii ya, ama matematik gerektiriyor. Neyse, bilmiyorum, ben beğendim. Beğenmeyen beğenmesin). O da bir canlı. Neysem ney, oyunun "New Campaign" seçeneğini seçince karşınıza kısa bir demo çıkıyor. Goblinlerin saldırısından altınları korumanız lazım. Savaş meydana çıktığı zaman sizin atlıların yerleştirilmesi olduğunu görüyorsunuz. Şimdi sol alttaki kutucuktaki ufak armalara basıp onları tutun. Sonra savaş meydanındaki bayraklarla sınırlandırılmış alanın içine sokup orada bırakın. Böylece birliklerinizi savaş alanına yerleştirebilirsiniz. Ben ilk savaşta bütün herkesi indirdiğim hatırlıyorum. Ayrıca topçuyu daha sonra oynatamadığımız için sağ tarafa bir yere koydum. Kritik olan sağ taraftaki tepenin üzerinde düşman okçuları olması. Orayı almak için topçuların desteği lazım. Topçularla okçuları vurarak, okçularla destek vererekten olaya başlayalım. Bir ünitenin armasına bastığınızda o üniteyi seçersiniz. Her üniteyi yöneten ayrı bir komutan var. Herhangi bir şekilde bir şey lazım olduğu zaman sol altta resimleri çıkar ve "imdat", "yardım", "düşmanı kestik", "aaaa" falan derler. Neyse diyelim okçuları seçtik. Haritada bir yere basınca oraya doğru yürürler. Ayrıca ünitenin üstüneyken mouse'a basınca sağa, sola dönerler. Sağ alttaki altı ikondan ok şeklinde olanı ok atmak için. Ona basıp da düşman armasına basınca okçularınız ateşe başlar. Ok ikonunun üzerinde bir yuvarlak olması menzil dışı, göz olması atış için gereken yayın bir engel tarafından kapatıldığını belirtir. Topçularda (Topçu mu? Ne?) ise bu ok seçeneği her zaman açıktır. Yani direk topçuyu seçip saldıracağınız düşman birliğini seçin. Ancak hedef değiştirmek için bu ok ikonunu seçebilirsiniz. Neyse, sonra atlılarla sağ tarafa gidip oradaki piyadeleri kesin fakat yakın savaşa girmeden önce güneş ikonunu seçip elinizdeki kılıcın özelliği olan ateş topu büyüsü ile saldırın. Saldırmak için kendi birliğinizi seçin, sonra düşman birliğinin armasını tıklayın. Herhangi bir birliğin armasına sağ tuşla basarsanız o birliği görürsünüz. O piyadeleri doğradıktan sonra okçularla o tepeye çıkın. Yanlış hatırlamıyorsam bir okçu bir de piyade birliği daha gelecek. Okçularla piyadelere saldırın. Atlıların ateş topu büyüsü ile saldırırdıktan "charge" edin (borazan ikonu) sonra kalan okçuları atlılarla rahatça doğrayın. Aslında çok kolay bir savaş. Ama oyuna ısınmadan önce zor gelir mi bilemem.



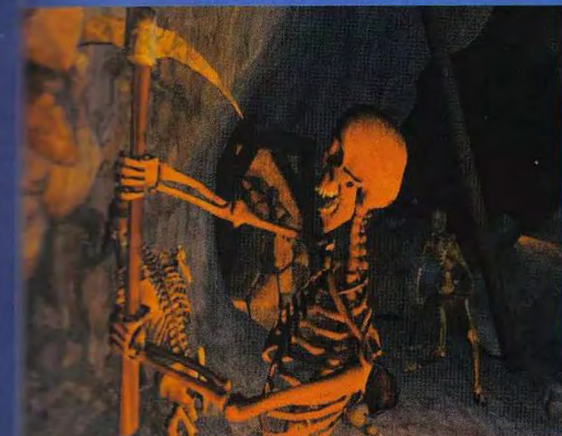
Morgan Bernhardt (bizim kahraman) 40-45 yaşlarının verdiği karizmayı sahip olduğu sakalı ile birleştirmeyi çok iyi bildiğinden dolayı ordunun başına geçmişti. İki santim kadar yukarıda Morgan'ın daha orduda bir çavuşun eşeğiykenki savaşını görüyoruz. Sakallı karizmaya tepme yeteneğini birleştiren Morgan prensesin ilgisini çekip onun çadırında geceyi geçirirken bir öpüşme anında insana döndü ve komutan oldu.



Morgan daha sonra dört ayaklılarla olan samimiyetinden dolayı bir de süvari birliği yönetti. Kendisi bu savaşta süvarilerin attan inerek yaya olarak dövüşmeleri taktiğini bularak adını tarihe yazdırdı. Ayrıca madem ineceler niye savaşa atla giriyorlar sorusu sonucunda yüzyılın felsefe tartışmasına sebep olarak dönemde dünyaya bir, felsefeye iki cevabı ile kötü esprî tarihine de geçti ve de ben şu anda o tarihte bir çığır açtım.



Morgan'ın hayatının son dönemi sıkıcı geçti. Artık yine yine düşman kalmamıştı. Salaklıklarıyla düşmanı gülmekten öldürerek savaş kazanmak taktiği de düşman komutanının üç santim kadar sol üstte bulunan yaratık olması ile son buldu. Düşman daha rakip komutan o güzel sesiyle "hücuuum" derken gülmekten geberdiği için Morgan ordunun başçavuşunun eşeği rütbesine geri dönmese, bu mavranın bitmesi ve benim çok yakışıklı olmam ile son buldu.



Savaşta sonra yardımcınız size rapor veriyor. Kaybederseniz bile devam etme şansınız var (eğer kendiniz ölmezseniz) ama tavsiye etmiyorum. Neyse işte, demoda siz sakallı ve yakışıklı adamsınız. Yardımcınız size imparatorun bir habercisinin size ulaştığını ve imparatorun sizi Altdorfa beklediğini (galiba başkent) söylediğini haber veriyor. Siz de gidiyorsunuz. Ara ekranda hangi askerinizin kaç asker öldürdüğü ve kaç experience aldığı yazıyor. Experience önemli. Her level atlayışta askerleriniz daha iyi savaşmaya başlıyor. Ayrıca buradan savaşta kaybettiğiniz askerlerin yerine yenilerini alacak ve isterseniz yeni zirhler alacaksınız. Bunlar için para gerekiyor ve siz her savaşta bir miktar para elde ediyorsunuz. Ayrıca büyü eşyaları da satabilirsiniz ama tavsiye etmiyorum. Ayrıca askerleriniz hakkında bilgi de alabilirsiniz. Neyse artık devam edelim. İmparatorun kalesine geldiğinizde imparator sizi huzuruna çağırıyor. Güneydeki şehirlerdeki bir sorundan bahsediyor ve sizden yardım istiyor. Aynı anda olay mahalinde olan bir birlik de size katılıyor. Gidiyorsunuz güneye. Şehirdeki savaş başlıyor. Atılarınızı (iki tane oldular (şimdilik)) binaların arkasına saklayın. Sonra okçularınızla açıktan rakibe saldırın. Düşman



yakınlaşma oldu, bildiririm. Eğer oyunu oynayan her hangi bir kişiye de bu olursa yazık olur ona (tehditkar tavır). Siz kuleye ulaştığınızda buranın undead'ler tarafından ele geçirildiğini görüyorsunuz....

Bu kadar yeter. Sanırım oyunun konusu, oynanırlığı, tarzı ve harikallığı hakkında bir fikriniz olmuştur. Daha ilerde de bir çok yerde böyle seçimler vemeniz gerekecek. Bence iyiliğin ve doğruluğun yolundan gidin. Şimdii,,,

SAVAŞ SAVAŞ SONU NEREYE VARILIR BUNUN??

- Öncelikle oyun İngilizce, Fransızca ve Almanca olabiliyor, onu söyledim dedim.
- Oyun çok güzel. Hatta bence harika.
- Oyun çok uzun. Ben kanımca çok ilerledim ama hala bitiremedim.
- Atlılar hızlı ve önemli.
- Senaryoyu kendi kararlarınızla değiştirebilmeniz çok güzel. Ya da mesela bir kaç görev sonra yardım ettiğiniz dwarf'un birliği tuzak kurulan yerdeki savaşta ölürse bizim adam eski dostun ölümüne çok üzülmesini söylüyor ve öyle geçiyor. Ama kurtulursa size büyü bir kalkan veriyor. Yani iyi.

● Oyun P120, 16MB RAM, 4MD S3 Virge ile iyi çözünürlükte ve yeterli hızda çalışıyor. Ama duyduğuma göre 3D kartı mu müthiş oluyormuş. Ne diyim? Yaşasın.

● Zorluk olarak diyeceğim şu ki bence iyi ayarlanmış. Yani, Myth çok zordu, çok sıkıcıydı (işkence mi oyun mu sorusu), huzursuzdu, bu öyle değil. Ayrıca mouse'u hızlı hareket ettiren değil beyne girenler ve çıkanlar arasındaki zamanı kısa tutan kazanıyor.

● Age of Empires'da oynadığım herkesi evire çevire yendiğim biline (yalan, hatta kuyruklu yalan. Nedense beni MEG yenip durdu. Netekim adam altını götürüyor, ben n'aapıyorum. Gavurun altını benim çenemi kırarmış (ya nasıl yenildim yaaa)).

EN ÖNEMLİ TAVSİYE, HAYATİ BİLGİ, HERKES OKUMALI

Abi ne işiniz var burada. Oturmuşsunuz şu düşük puntolu yazıları okuyor, bana maruz kalıyorsunuz. Ne anlamı var abi bu bilgisayar oyunlarının, yok undead'lermiş, yok savaşmış, yok büyümüş bu sıcakta. Bahar geldi, kuşlar ötüyor. Açın pencerenizi. İçeriye bahar dolsun kuşların sesleriyle beraber. Güneş girsin odanıza. Dışarda hayat var. Hoş kızlar var. Peşini bırakmayın kızların, bahar geldi. Sinemaya gidin, yemek yişin dışarda, Beşiktaş'ta dolaşın, vapura binin, adaya gidin. Taksim'den Beşiktaş'a yürüyün, Beşiktaş'tan Taksim'e. Gezin, tozun, eğlenin. Gece motorla Beşiktaş'tan Üsküdar'a geçin, üst katta oturun. Bana maruz kalacağınız yıldızların ışıklarına maruz kalın. Bahar geldi. Rüzgar dalgalandırın saçınızı, sıkıntından, bunalmadan saçlarınızı kaşıyan eliniz değil. Güneş aydınlatın gözlerinizi, bir monitörün cansız ışığı değil. Dışarda hoş kızlar var. Peşini bırakmayın kızların, bahar geldi. Hepinize mutlu günler, güzel bir bahar diliyorum.

"Sonunda bahar geldi, Beşiktaş'ta"
☒Burçak"le printemps arrive"Caner



salak salak size doğru geldiği zaman binanın arkasından çıkıp onlara saldırın ve opsiyonel olarak "ce-e" diyin. Neyse, düşman kalabalık, bol kesim olacak. Aynı anda iki atlı birliğiyle saldırmak iyi oluyor (şişte tavuk olayı), ayrıca atılarınızdan büyü kılıcı olanlar ile büyü de yapın. Topçu pek tavsiye etmiyorum. Sonra şehre giriyorsunuz. Size katılan bir ateş bazlı büyüleri yapabilen bir adam var ya, işte o ne gıcık konuşuyor değil mi? Ayrıca bir de büyü düşmanı (salak) bir herif var. O adamla kapışıyorsunuz (söz düellosu), çok güvenmeyin derim ben o herife... Neysem ne, şehirde güneyden gelen bazı undead dedikodularını duyuyorsunuz. Hemen onlarla keşelim diyerekten güneye gidiyorsunuz. Burada adamlarınız ilk defa undead'lerle savaşacak. Şöyle söylüm, kolay bir savaş. Yine iki süvari birliğiniz var, bir de büyü var (fireball güzel büyüdür), ha unutmadan, büyü yapmak için büyüçüyü seçip sonra güneş ikonunu seçip sonra yapacağınız büyü seçip sonra yapacağınız yer seçmeniz lazım. Bu savaşta topçular yarıyor. Sonra Altdorfa geri dönüyorsunuz. İmparator bu undead saldırılarının sıklaştığını söylüyor ve sizi kuzenine mi, yeğenine mi ne bir kıza yardım etmek için güneybatıya gönderiyor. Siz de şerefinez üzerine canınız pahasına onu koruyacağınıza söz veriyorsunuz. Tam şehirden uzaklaşırken bir büyü size saldırıyor. Savaş çok tehlikeli. Sol taraftaki tepenin ardında düşman okçuları mevzilenmiş. Ayrıca sağ taraftaki tepede de düşman büyüçüsü var. Sağ alttaki ağaçların ardında düşman birlikleri saklı. Aman diyorum, ve soldaki okçuları atıllarla temizleyin, imparatorun aldığınız destek güçlerdeki okçular ve sizin okçularla ağaçların ardındaki adamları dışarı çıkarın, bu sırada piyadelerle onları oyalarken atıllar ile gelip diğer taraftaki okçuları kesin, büyüçüye top atışı yapın. Okçu desteği önemli. Ben ilk oynadığımda burada

çok kayıp verip yeniden başlamıştım. Neyse, savaş sonrası demosunda yardımcınız prensesin vagonuna elinde prensesin bir resmi ile girip onu ele geçirmeye çalışan bir adamın geldiğini ve onu son anda öldürdüğünü haber veriyor. "Allah Allah" diyor ve şehre gidiyorsunuz. Burada bir mektup size ulaşıyor ve mektupta kötü büyücü ya kızı bize bırakıp terkedin ya da sizi de öldürelim diyor. Ayrıca yardımcınız gitmek istediğiniz kuleye zamanında varmanız iyi olacağını söylüyor. Hem siz imparatora yeğenini şehre sapa-sağlam getirme sözü verdiniz. Size ne olayın devamından değil mi? İşte burada siz ilk olarak senaryoyu değiştirme şansına sahipsiniz. Ya kalıp kızı koruyacak ya da kuleye döneceksiniz. Ben kalmayı seçtim. İşte o ana kadar sadece para için savaşmış bizim karakter "parayı boşver, yaşasın zafer" diyor (çok duygulu) ve kalıyorsunuz. Diğer seçeneğin sonunun ne olacağını bilmiyorum ama aslında beni zafer değil kızın güzel gözleri ilgilendiriyordu. Geçtik. Gece bir binanın çevresini savunacaksınız ve savaş "ÇOK ZOR". Her yerden akın akın geliyorlar. Verilecek taktik yok, okçularla uzaktan, piyadeler ve atlılarla yakından, büyü ile uzaktan, topçu ile uçandan kaçandan saldırın. Sona doğru güneyden düşman büyüçü geliyor. Onu hemen öldürün, yoksa mahvoldunuz demektir. Okçu kullanın dedim başka bir şey demedim. Sonra kız şehrin Major'una emanet edip kuleye gidiyorsunuz. Bu noktada benle kız arasında duygusal bir

FİRMA: E.ARTS - ARAL İTHALAT

TÜR: REAL TIME STRATEJİ

SİSTEM: Pentium 133
16 MB RAM
1 CD 20MB HARDISK

GENEL: %91

UYGAR ELEKTRONİK

ORCHID RIGHTEOUS II
12MB RAM 3DFX CHIPSET
ÇOK YAKINDA GELİYOR...

!PLAYSTATION'DA KAMPANYA!

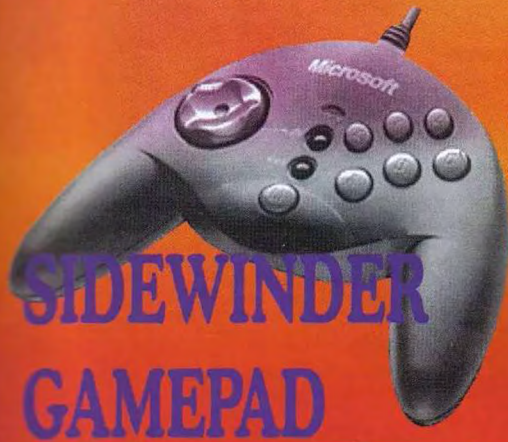


EN SON PLAYSTATION OYUNLARI ve
TÜM PLAYSTATION SARF MALZEMELERİ
EN UYGUN FİYATLARLA UYGAR'DA...

UYGAR TOP TEN

- 1- STARCRAFT
- 2- BYZANTINE
- 3- DIE BY SWORD
- 4- REBELION
- 5- BALANCE of POWER
- 6- S.F. ZERO 2
- 7- BATTLEZONE
- 8- PILGRIM
- 9- SUB CULTURE
- 10- ARMOUR COMMAND

MULTIMEDIA KİTLERİNDE
HESAPLI FİYATLAR



**SIDEWINDER
GAMEPAD**

OYUN OYNAMANIN TADINI ÇIKARTIN
FIFA, NBA GİBİ 8 BUTON İSTEYEN OYUNLARI
OYNAYABİLECEĞİNİZ TEK GAME PAD
AYRICA TÜM MICROSOFT
JOYSTICK ÇEŞİTLERİ

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYENİN HER YERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM.

**BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞHANI
NO:28 (GİRİŞ KATI) KADIKÖY / İSTANBUL
TEL: 0 216 336 73 54 / 338 08 95**

STAR WARS

JEDI KNIGHT

Mysteries of the Sith

Uzun zaman önce çok çok uzak bir galaksidede... Diye başlar bütün Star Wars serisi dikkat ettiyseniz. İşte favori derginin GameShow sizin için bu taa uzak galaksiye kadar gidip Star Wars serisinin son oyunu olan Mysteries of the Sith'in sizin için araştırdı. Muhabirimiz Oz'un haberi: Selam millet. Sizlere şu an çok uzak bir galaksiden sesleniyorum {sesim geliyor di mi?}. Yanımda Jedi Knight'dan tanıdığımız Kyle KATARN var. Hemen mikrofonumuzu ona çeviyoruz. Evet Katarn abi, sen deneyimli bir jedi olarak ne duyursun bu yeni oyun için? Ne gibi yenilikler falan var mesela?

KATARN: Valla hocam ne desem boş alem jedi olmuş. Lucas abem parası bittikçe yeni data cd'si çıkarıyor. Sizin oradan geçen biri mektup yazmış ona Hüseyin kızılbaş mı yeşilbaş mı ne? Ona kil oldu zaten Lucas amcam neyse. Abi yani oyunda bir takım yenilikler var tabii haliyle. Öncelikle Mara JADE isminde yeni bir hatun karakter eklediler oyuna. Ben aslında elinin hamuruyla jedi işine karışmasına karşıyım kadınların ama neyse Lucas dayım karşısında boyun kıldan ince icabında.

Oz: Peki Katarn, bu oyunu oynayabilmek için neler gerekli ve nasıl bir konfigurasyon lazım?

KATARN: Ya aslında Lucas kankimin dediğine göre doğru düzgün oynayabilmek için bir minimum P120 ve 16 Mb ram olsa iyi olur. Ama yok baba ben jedi gibin patır patır oynuycam diyorsan bir 3DFX kart yakışır derim ben. 3DFX'le süper oluyor oyun vallaha billaha. Ha birde Jedi Knight'ın ikinci cd'si lazım. Bunu sadece Mysteries of the Sith'i install ederken başta bir kere istiyor. Ondan sonra bütün oyunu Sith'in cd'sinden oynayabiliyorsun.

Oz: Himm anladım. Oyun tek cd olarak hazırlanmış zaten sonuçta bu companion mission cd'si değil mi? Peki Jedi Knight'ın bölüm aralarındaki gibi süper demolar var mı bunda da mı?

KATARN: Evet companion cd'si ama bunu içinde başlı 14 bölümlük dev bir senaryo var. Boru-değil yani. Ama bölüm aralarındaki demolar için iyi şeyler söyleyemiyecğim çünkü Jedi Knight'ınkilere göre çok çok kötüler. Lucas görümcemin dediğine göre oyun bir cd'yi geçmesin diye böyle yapmışlar.

Oz: Senaryodan söz ettin nasıl bir senaryo'bu?

KATARN: Valla baba ben senaryoyu okudum da oynadım zaten bu oyunda. Yoksa Titanic için baş rol önermişlerdi gitmedim bak. Bu seferki senaryo gayet güzel ilk önce isyancı üssünde başlıyorsunuz. İmparatorluk askerleri üssü basıyor. Atmosfer gayet iyi. Her tarafa isyancıların adamları ve İmparatorluk askerleri savaşıyor. Üssü kurtarmak için yörengeye girip iki dev astroid üzerindeki İmparatorluk silahlarını yok etmen lazım. İşte bu ilk 3 bölüm beni yönetiyorsunuz oyunda. Ondan sonra yeni kadın karakter Mara JADE'i oynamaya başlıyorsunuz.

Oz: Senaryoda bundan sonra gelişiyor zaten. Değişik bir çok mekân mevcut Jabba'yı bilem görürsünüz oyun içinde. 10 bölüm falanda onu yönetince oyunun sonunda Mara JADE yine benimle karşılaşıyor!

Oz: Himm gerçekten güzel bir senaryo valla bu röpartaj bitsinde bir de ben oynayayım şu oyunu! **DARTH VADER:** Hiis hiis Selamın aleyküm!

Oz: Anaaa Vader baba gelmiş. Ama bir dakika senin bu oyunla ilgin yok ki ne iş?

KATARN: Harbi olm ya senin ne işin var burada. Oyun için bütün roller paylaşıldı bile sen yoksun hade canım!

VADER: Hiis hiis ! Ya bu LucasArts'a iyice kil

1. Level'in bütün sırları demek lazım ama diil ya da..
BANA ÇOK ÇEKTİRDİ ANAN OLACAK O CADALOZ. LUKE!



Stormtrooper'ların azimle duvarı deldikleri odada Force Jump kullanarak yukardaki odaya atlayın. Ordan sekerekten bir Force Jump daha, kendinizi yukarıdaki kayadaki delikte bulun.

Mavi anahtarın olduğu yer var ya hani?
Medical koridor ya. Ya hani iki yanda da üçer kapısı olan. İşte orda (sürpriz) Force Jump ile yukarı zıplayın. Sürpriz olsun.



olmaya başladım ben gözüm. Hem Jedi oyunu yapıyorlar hemde benim yerime yeni yetme çömez jedi'leri oynatıyorlar hıııııı ! Başlarım ben böyle işe. Neyse harbiden işim yok benim burda galiba zaten astımım da azdı hiis hiis hadi ben kaçır akşam force 5'de galaksi aylarının maçı var onu seyredicem güç sizinle olsun öptüm! hiis.

Oz: İyi be bir bu eksikti neyse biz kaldığımız yerden devam edelim. Bu yeni oyunda kontroller falan aynı mı yine?

KATARN: Evet zaten Jedi Knight'ı oynamayanlar için bütün tuşları bir daha anlatayım ben en iyisi:

X: Ziplama veya yukarı doğru yüzme, **C:** Eğilme veya aşağı doğru yüzme, **CTRL:** Ateş etme {yok yok et sen boşver}, **TAB:** Harita, **SPACE:** Oyun içindeki monitörlerden bakma {aynca değişik kameralara geçmek için space'den sonra sağ ve sol kursör tuşları kullanılabilir.}, kapıları açma, sight force'unu kapatma {bakınız force kısmı}, **F1:** Dış ve iç kamera modları, **1-0:** Silahlar, **Z:** Bir takım silahları daha seri ateşleyebileme ve ışın kılıcını daha hızlı kullanma.

Evet en bilinmesi gereken tuşları bunlar.

Oz: Duyduğumu göre yeni silahlar ve force'larda eklenmiş oyuna onlarda biraz açıklarmısın bize?

KATARN: Tabii ki önce silahları açıklıyayım istersen: 1: Yumruklar/Lightsaber {ışın kılıcı}: 1'e ilk

baştığınızda ışın kılıcı, bir kez daha basınca yumruklarınız çıkıyor. Yumrukları açıklamaya gerek yok. Işını kılıcı etrafı aydınlatmaya, düşmanları doğramaya ve size gelen ateşleri yansıtip geri göndermeye yarar. Bir jedi onsuza asla dışarı adım atmaz.

2: Bryar Pisto/Blasdech pistol: Bryar pistol benim kullandığım silah diğer ise yani blasdech Mara JADE tarafından kullanılıyor. Blasdech Z tuşuna basılı tutulup bırakıldığında 4 atış gücünde bir atış yapılabiliyor. Üzerinizde bulunsun oyuna bu silahlarla başlıyorsunuz.

3: Stormtrooper Rifle/Electroscope: Nasıl ki sizin Türk ordusunun G-3 piyade tüfeği varsa işte bu da onun ayarında bir şey işte. Electroscope ise 3 tuşuna bir kez daha basınca aktif hale geçiyor. Bu Stormtrooper Rifle'in dürbünlülü modü {outlaws oynayanlar bilirler}. Yaylalar yaylalar.

4: Thermal Detonator/Flash Bomb: Thermal olan bildiğimiz el bombası. Çok kolay at ve patlat. Ctrl tuşuna ne kadar fazla basılı tutarsanız o kadar uzağa atarsınız. Flash bomb ise yine el bombası gibi kullanılıyor ama düşmanlarınızı bir süre kör etmeye yarar sadece. Çocuk oyuncu değil ciddi bir şey.

5: Bowcaster: İlginç ve eski bir silah. Seferi değil ama etkili. Kodum mu oturur icabında. Bunun kullanırken

kendinizi robin hood gibi hissediyorsunuz.

6: Imperial Repeater Rifle: Bir nevi makineli tüfek. Çok seri ve etkili benim favorim zaten (çok da uzadı kestiricem). Z tuşu ile de üçlü ve güçlü atışlar yapabilirsiniz. Küçükken biz bunlara taramalı derdik.

7: Rail Detonator/Seeker Detonator: Evet daha güçlü bir silah isteyen gerçek jedi'ler için ideal. Rail olan normal roket, Seeker olan ise güdümlü roket. Katliam yapmayı sevenler için.

8: Auto Sequencer/Manual Sequencer: Otomatik veya manual mayınlar. Otomatik olanı Z tuşuna basıp yere bırakıyorsunuz. Yanından biri geçince otomatik olarak patlıyor. Ctrl tuşu ile bırakırsanız direkt patlar. Manual de ise yine mayını bırakırsınız (ctrl tuşu ile) otomatiken farklı olarak Z tuşuna basınca patlar. İşte hepsi bu!

9: Concussion Rifle: Etrafa çok dalgaları yayıyor. Seri değil ama çok çok çok etkili. Daha fazlasını isteyenler için.

0: Carbonite Gun: Empire Strikes Back'de Han Solo'nun nasıl dondurulduğunu biliyorsunuz sanırım. Bu silahla düşmanlarınızı Ctrl tuşuna basılı tutup bir kaç kez arka arkaya vuruncu onları donduruyor.

Donunca yanlarına gidip Z tuşuna basarak parçalanmalarını sağlayabilirsiniz. Cool bir silah!

RMF-31 Repeating Blaster Cannon: Bu silahı yanınızda taşıyorsunuz. Çünkü çok büyük ve sabit

size verilen yıldızları istediğiniz force'a koyup onu geliştirebilirsiniz. Force'ları kullanabilmek için Q ve E tuşları ile istediğinizi seçip F tuşuna basın. Klasik force'lar için {ziplama, hız vs.} F5 den F8'e kadar olan tuşları kullanabilirsiniz. Neyse işte bütün force'lar:

Force Jump: Bildiğiniz klasik zıplamanın yetmediği yerlerde force jump bayağı iş görüyor. Force Jump'ı seçip F tuşuna ne kadar fazla tutarsanız o kadar yükseğe zıplarsınız. Aman kafaya dikkat.

Force Projection: Bir nevi hologram. Bunu seçince sizin bir kopyanız çıkarır o sabit durup düşmanları oyalarken siz de bir kahve içebilirsiniz. Başkası olma kendin ol.

Force Seeing: Duvarların ötesini görebilme gücü. Bunu seçip Tab tuşuna basarak haritayı açın.

Force Push: Düşmanlarınızı geriye doğru itirmeye yarar. Kendinize bir kurban seçin ve onu ittirip duvara yapıştırın. Sadece canlılar iter. Eşyalarda etkisizdir.

Force Speed: Mermizin bitince tabanları yağlamak gerekebilir. Speed Force'u sizi oldukça hızlandırır. Jedi'liğin onda dokuzu kaçmaktır.

Force Pull: İtmenin tersi

Force Seeig: Duvarların ötesini görebilme gücü. Bunu seçip Tab tuşuna basarak haritayı açın.

Force Push: Düşmanlarınızı geriye doğru itirmeye yarar. Kendinize bir kurban seçin ve onu ittirip duvara yapıştırın. Sadece canlılar iter. Eşyalarda etkisizdir.

Force Pull: İtmenin tersi

Kontrol odasından sonraki koridorun sonunda (sağ-alt) az biraz kılıç oyunu ile duvarı kestiğinizde karşınıza ne çıkacak: Sürpriz dabiiki.



İki büyük Baye geldiğinizde bunların ilkindeki parmaklıkları kesin bir bakalım.

Auxiliary power'ı açtıktan hemen sonra o odadan çıkın ve sağdaki ilk kapıdan girin. Aşağı atlayın ve parmaklıkları kesin.



bir silah. Oyun içinde bazı yerlerde var. Kullanmak için yanına gelip space'e basın. Büyük silahlardan hoşlanıyorsanız için.

Oz: Harbi ya iyi oldu bunları anlattığın bilgilendik ama lütfen salak espriler yapma aralarda ok? Birde şu force olayını anlat istersen gidicez çünkü bak çok uzak bir galaksiden geldik biz yolumuz uzun.

KATARN: Peki peki dediğin gibi olsun. Force'lar genelde Jedi Knight ile aynı ama bir kaç yeni force'da yok değil. Ben en iyisi hepsini tekrar açıklıyayım. Çünkü Jedi Knight'ın açıklamasında Force listesi çıkmamış sizin dergide.

Oz: Hadi len dergi çıkmış ya sen ona dua et. Zirvalamayı keste başla hadi.

KATARN: Öncelikle bu oyunda öyle Jedi Knight'daki gibi light side, dark side falan yok. Bölüm sonunda

yani çekme. Ama canlıları değil eşyaları. Mesela yerdeki veya adamın elindeki silahı bununla çekip alabilirsiniz. Tabii çekme gücü bu force'a ne kadar yıldız ayırdığınıza bağlı. Çektir git hesabı!

Lightsaber Throw: Bu yeni bir force. Işın kılıcınızı bir düşmanın üzerine atıp onu vurarak geri gelmesini sağlıyor. Bumerang hesabı yani.

Force Grip: Darth Vader abimizin filmde adamları nasıl hiç dokunmadan boğduğunu görmüşsünüzdür herhalde. İşte bu force o olayı gerçekleştirmeye yarıyor. Çok mana götürüyor yalnız. Sürekli kullanmayın. Vader abimize laf yok.

Far Sight: Yeni force'lardan biride bu işte. Bunu seçtiğinizde uzakları görebiliyorsunuz. Şöyle ki bunu seçince bir çeşit kamera yönelttiğinizi düşünün bir süre için bu kamerayla istediğiniz yere bakabiliyorsunuz. Havadan gördüğünüz için X ve C tuşlarını aşağı yukarı yapmak için kullanın.

Bedeninize geri dönmek için space tuşunu kullanabilirsiniz. Bence güzel bir force.

Persuasion: Bu force görünmez olmanıza yarıyor. Ama nasıl olduğunu göremedim.

Health: Enerjinizi arttırmaya yarar. Ne kadar çok yıldız ayırdıysanız o kadar etkilidir. Önce askilid.

Blinding: Bu ise düşmanlarınız bir süre için kör yapar. Sizi göremezler. Ama dikkat kör tuttuğun yapar bilirsiniz.

Chain Lighting: Düşmanlarınızın üzerine öldürücü şimşekler atmaya ne dersiniz. Eğer cevabınız evet ise işte bu force tam size göre. Bir şimşek asla iki kez aynı yere düşmez bu arada.

Absorb: Faydalı bir force daha. Size düşman jedi'ler tarafından atılan force damage'leri {destruction, grib vb.} force enejisine yani mana'ya çevirir. Mana kalmadığında manalı bir force. Son bölümde işinize yarayacak. Bir deneyin derim ben.

Destruction: Gördüğüm en güçlü force. Dev bir alev topu atıyor ve etrafta kim var kim yoksa hepsini yok ediyor. Her gene jedi en az bir kere bu tecrübeyi yaşamalı bence.

Force Protection: Bu da yeni. Etrafınızda koruyucu bir kalkan oluşturmaya yarıyor. Ne kadar çok yıldız ayırdıysanız o kadar zaman koruyor sizi bu kalkan.

Benden size bir tavsiye sakın ola kalkanları indirmeyin.

Deadly Sight: Etkili bir force daha. Belli bir alandaki herkesin enerjisini azaltıyor. Bir bakış yeter. Her jedi'ye lazım.

Force defense: Bu force sadece multiplayer oyunda çıkıyor. İsminden de anlaşıldığı gibi sizi değişik force saldırılarından koruyor. Kolay gele.

Oz: Oh bitti mi baba en sonunda. Bir de şu multiplayer olayını anlat da serinliyelim bea!

KATARN: Emrin olur abe. Multiplayer olayı klasik ve güzel. Klasik kısmı oyunun network, internet, direkt kablo bağlantısı veya modemle oynanabilir olması.

Güzel olan kısım ise Mysteries of the Sith'deki multiplayer bölümlerin Star Wars serisindeki film sahnelerinden alınmış olması. Mesela Han SOLO'nun dondurulduğu carbon freeze chamber var orada beraber oynadığın arkadaşını chamber'a itip dondurabiliyorsun sonra imparatorun taht odası ve cloudcity falan da var hemde filmdekinin aynıları. İşte bunun gibi tam 16 değişik bölüm mevcut yaaa.

Oz: Güzel güzeeeel başka söyleyeceğim bir şey var mı peki bize Katarn?

KATARN: Yok abi sağol zaten sizin yolunuz çok çok uzak ben sizi tutmayayım hadi yalnız bir ricam olacak sizden

Oz: Nedir abi söyle?

KATARN: Ya bizim eski jedi'lardan ikisi var sizin dünyada gücün karanlık tarafına geçti ikisinde

Oz: Hayırdır kim onlar?

KATARN: Tanırsın herhalde abi biri Reha MUHTAR diğeri Bill GATES

Oz: Anaaaa harbiden jedi mi onlar eheheh!

KATARN: Evet abi Bill gücün karanlık tarafına geçerek dünya'ya kaçtı. Son aldığımız duyulara göre orada gücü kullanıp Windows 95 diye bir işletim sistemi çıkartmış ve dünyadaki bütün bilgisayarları bu sistem ile geçertmeye çalışıyormuş. Reha ise saçma sapan haberleri gücün karanlık tarafını kullanarak millete yutturuyormuş. Aynı zamanda Yoda'nın yiğeni o belki benzetmişsinizdir. Aman abi onlara dikkat ok.

Oz: Eheheh sağol Katarn ama biz alıştık onlara zaten force horse falan işlemez.

KATARN: Ok Lucas halama selam! Güç seninle olsun bye

☒Özgür "Force to be with you.." GÜLTEKİN

KATARN: Yok abi sağol zaten sizin yolunuz çok çok uzak ben sizi tutmayayım hadi yalnız bir ricam olacak sizden

Oz: Nedir abi söyle?

KATARN: Ya bizim eski jedi'lardan ikisi var sizin dünyada gücün karanlık tarafına geçti ikisinde

Oz: Hayırdır kim onlar?

KATARN: Tanırsın herhalde abi biri Reha MUHTAR diğeri Bill GATES

Oz: Anaaaa harbiden jedi mi onlar eheheh!

KATARN: Evet abi Bill gücün karanlık tarafına geçerek dünya'ya kaçtı. Son aldığımız duyulara göre orada gücü kullanıp Windows 95 diye bir işletim sistemi çıkartmış ve dünyadaki bütün bilgisayarları bu sistem ile geçertmeye çalışıyormuş. Reha ise saçma sapan haberleri gücün karanlık tarafını kullanarak millete yutturuyormuş. Aynı zamanda Yoda'nın yiğeni o belki benzetmişsinizdir. Aman abi onlara dikkat ok.

Oz: Eheheh sağol Katarn ama biz alıştık onlara zaten force horse falan işlemez.

KATARN: Ok Lucas halama selam! Güç seninle olsun bye

☒Özgür "Force to be with you.." GÜLTEKİN

FİRMA: MICROSOFT (BSA RULLAZI!)

TÜR: REAL TIME STRATEJİ

SİSTEM: Pentium 75

16 MB RAM

1 CD 50MB HARDISK

GENEL: %92

GAMESHOW



Zamanda yolculuk, yüzyıllardır insanoğlunun kafasını ve hayal gücünü zorlayan bir başlık olmuştur. 20. yüzyıla yaklaşırken hızla gelişen teknoloji de bu hayallerimize yaklaştığımız hissini uyandırıyor olsa gerek ki son zamanlarda zamanda yolculuk üzerine üretilen materyellerde bir artış gözüksedim. Örneğin, bu tür hikayelere en çok örneği sinema alanında görebiliriz. Bir "Geleceği Dönüş" serisinin bir çoğumuzu etkilediğini kim inkar edebilir. Gerçi zamanda yolculuk üzerine sadece eğlence amaçlı değil ama mantık ve zamanın kronolojik akışı açısından da kafa yorulduğunda işler hiç de görüldüğü kadar basit olmuyor. "12 Maymun", zamanda yolculuk ve bunun bir insanın hayatı üzerinde ne kadar karışık sonuçlar doğurabileceğinin güzel bir örneğiydi.

Sinema ile bilgisayar oyunlarının gittikçe birbirine yaklaştığı günümüzde, oyunların da bu konudan nasibini tabiki aldı. Bunun son örneğide The Journeyman Project serisinin üçüncüsü: Legacy Of Time - Zamanın Mirası. 2315 yılının Ağustos ayında Dr. Elliot Sinclair, ilk zamanda yolculuk makinesi, Pegasus Cihazını icat ettiğinde "Zamanda yolculuğun keşfi, geçmişteki trajik hataların öğrenilmesi ile insanlığın geleceğini kurtaracaktır" demişti.

Her yeni ve etkili silahın yanlış kullanılmasının sorunlara yol açacağı bilindiğinden Pegasus'u korumak için Temporal Security Agency (TSA) kuruluyor. TSA'nin kurulması ile Pegasus'un kontrolü Dr. Sinclair'in elinden alındı. Bu durumdan oldukça etkilenen doktor gizlice bir başka makine daha yapar ve geçmişte yapılmış olduğuna inandığı bu hatayı düzeltmeye çalışır. Doktor'un bozduğu işleri düzeltmekte bize yani TSA Ajanı 5. Gage Blackwood'a düşer.

The Journeyman Project 2: Buried In Time macerasında Gage'e kendisine atılan itiraflardan kurtulması için yardım eden TSA Ajanı 3'ün acil mesajı ile Gage kendisini maceranın tam ortasında bulur. Maceraya devam etmeden önce yardımcımız Arthur'dan ve Pegasus Cihazının yerine geçen zaman giysimizden bahsetmem gerekiyor. Giysimiz sayesinde zamanda istediğimiz (ekranın üzerindeki bar'dan) yere gidebiliyor ve karşımıza çıkan kişilerin görünüşlerini hafızamıza kaydedip yine

giysimiz sayesinde kaydettiğimiz görüntülere bürünebiliyoruz. Tabii zaman giysimiz ile geçmiş zamandakilerin karşısına çıkamayız ya (belki kimi zaman kendimiz olmamız gerekebilir) ya da görüntüsüne büründüğümüz kişinin karşısına o kişi olarak çıkamayız.

Arthur, maceramızda bizim en yakın yardımcımız. Gördüklerimizi deşifre ediyor, ne yapmamız gerektiğine karar veremediğimiz zaman da çözümü görmemizi sağlayabiliyor, geveze olmasının yanında.

Akdeniz, 1262 M.Ö.

Yeldeğirmenine yaklaşıp kapısındaki zaman giysimizin içine girelim. Deniz (göl de olur) kıyısına ilerleyip ipi alalım ve gölün (deniz de olur) ortasındaki D. Sinclair'ın milattan önce versiyonuna dikkatimizi zoom'layalım. Değirmenin içine girip merdivenlerin kesildiği yerin altından ipi kafamızın üstündeki basamaklara atalım. Artık yukarı tırmanabiliriz. TSA 3'ün bize söylediklerini unutmadan ve çarkları da görerek yukarıya çıkmaya devam edelim. Merdivenlerden de yukarı çıkalım ve yerdeki zaman koduna zoom'layalım.

Andes Dağları, 524 M.S.

Aşağıımızdaki kayayı kaldıralım, kolu çekelim ve kuyudan dışarı çıkalım. Çıkıncıyı aldıktan sonra patikadan devam edelim, sola doğru dönüp sepeti de aldıktan sonra büyük patikadan aşağı inelim ve balonu bulalım. Balonu aşağı indirebilmek için çarkı balonun tarafındaki vinç benzeri alete takalım. Sepeti balonun iplerine bağladıktan sonra bir ipin ucundaki çengeli kaldırarak diğer balonu kendimize çekmek için kullanalım. Balonun içindeki kodu gördük mü ikinci kodu da bulduk demektir.

Himalaya Dağları, 1219, M.S.

Sağ taraftaki yokuştan aşağı inip asayı ve tekerleği alalım. Şimdi yukardaki odaya girebiliriz. En alttaki boşluktan aşağı inemediğimizi anladıktan sonra tekerleği kapının hemen yanındaki mekanizmaya tekerleği yerleştirelim ve mekanizmayı çalıştırarak köprüyü açalım. Artık aşağı inebiliriz. Sağdaki çökmüş binanın penceresini asamız ile açtıktan sonra içeri girelim. Mavi Buda'ya kadar ilerleyelim ve kafasını kullanarak yukarı tırmanalım. Aşağı bakınca üçüncü zaman kodunu da bulmuş oluyoruz.

Akdeniz, 1262 M.Ö.

Yerdeki kapağı kaldırıp aşağı inelim. Soldaki iki çarkı alıp çark mekanizmasındaki boşluğa yerleştirelim. Kolu çektiğimizde değirmeni döndürmüş oluyoruz. Doğru yelkenler karşımıza geldiğince açıklıktan geçip değirmenden çıkabileceğiz. Dört ya da beş kez kolu çekip aralıktan çıkalım. Dışarıdayken kolu tekrar çekelim, sola doğru devam edip aşağıdaki tahtaya atlayalım. Yürümeye devam edip karşıımızdaki yere de atlayalım ve yelkenlinin direğinden aşağı inelim. Teknedeki varillerin arasında ipek eşarbi ve kancalı sopayı alalım. Gemiden atlayıp sağ taraftaki dilenciyi bulalım. Görüntüsünü aldıktan ve bir iki laf ettikten sonra dilenci olarak, geminin başında tutsak kaptanla konuşalım ve bozuk para isteyelim. Kaptanın da görüntüsünü çalalım tabii. Kaptan olarak limanın solundaki tekneciye gidip görüntüsünü çaldıktan sonra Temple'a gitmek istediğimizi söyleyelim.

THE JOURN

LEGACY of

Temple'ın girişindeki guard ile konuştuktan ve onun görüntüsünü çaldıktan sonra tekne ile Potter'a gidelim. Yani çanak çömlekçi! Burada önce sol arka taraftaki şişman çömlekçi ile guard olarak konuşalım ve sağa dönüp çamur makinesine yaklaşalım. Kolu çevirelim ve yerdeki sepete düşen kili alalım. Şimdi de sağ taraftaki yağ dükkanına girelim. Kadının görüntüsünü çaldıktan ve sıkı bir muhabbetten sonra kapının yanındaki vazolara yakından bir bakalım. Kili bu izin üstüne bastırıp şeklini almış olalım. Altın mühür için doğru yoldayız ama altına gereksinim duyuyoruz.

Andes Dağları, 524 M.S.

Sağdaki patikadan devam edip kuyunun başında uyuklayan çocuğun görüntüsünü alıp (çalıp mı demeliydiniz acaba?) çocuk olalım. Geri dönüp arka taraftaki köylü ile herşeyi konuşup onunda görüntüsünü çalalım. Balon alanından karşıya geçebiliriz artık.

Tam karşımızdaki merdivenlerden çıkalım, içerde duvardaki şekilleri inceledikten, odanın ortasındaki kuyuya da zoom'layıp en dipteki şekli gördükten, görüntü işimizi hallettikten, adam ile konuştuktan ve de kapının yanındaki sepette altın yaprağı aldıktan sonra aşağı inelim.

Akdeniz, Çömlekçi

Çömlekçinin yanına kız kardeşi olduğunu anladığımız kızın şeklinde girip onu karnavala gitmesi için ikna ettikten sonra soldaki firının kapısının önüne gidelim. Kapıyı açalım, üzerinde mührün izi olan kili boş çömlek yerine koyalım ve üzerine de altın yaprağı. Firının düzeneğini sağdaki çark ile döndürüp içinden altın madalyonumuzu alalım. Hemen arkamızdaki tas ve sürahiyi de alalım. Tasi yağ dükkanının girişinde sağda yerdeki yağ ile doldurduktan sonra tekrar Temple'a gidelim. Çömlekçi ya da kızkardeşi olup, altın madalyonu gura'da gösterdikten sonra tekrar tekneye dönelim.

Tapınağın içinde ilerledikten sonra sürahimizi kutsal su ile dolduralım. Biraz daha arkaya yürüyüp kuyunun içine akan suyun önündeki kapağı sopamız ile kapatalım ve tekneye hatta deşirmene geri dönelim.

Kaptan olarak deşirmenin girişine gidelim, hemen içeri girerken göreceğimiz sandığa bir göz atalım. Diğer odadaki deşirmenci ile konuşalım. Herkes bir "Nasty Weather" diye tutturmuş gidiyor. Limana geri dönüp dilenci olarak zincirli kaptan ile konuşalım, biz "Nasty Weather" diyince o "it may change" diyor. Kaptan olarak dilenci ile konuşmaya gidelim ve bu kez o "Nasty Weather" diyince biz "it may change" diyelim ve şifreyi çözmüş olalım. Dilenci tüm planları bize anlatınca deşirmene gidelim. Kaptan olarak deşirmenci ile konuşurken hava ile ilgili sorusuna "it's going to be a long winter" diyerek cevap verelim. Burada olup bitenler üzerine deşirmenciden de bayağı bir bilgi aldıktan sonra dilenci ile konuşmaya gidelim. Onu bulamayınca orada bıraktığı kasesini alalım ve deşirmene geri dönelim.

Zaman giysimize dönmemizin vaktidir. İçerde yerde duran ipin ucunu alıp solumuzdaki direğe bağlayalım. Vinci çalıştırınca yerdeki kapak açılacak, aşağı inelim. Dilenci olarak etrafı araştırdıktan, merdivenlerde yukarı çıktuktan ve duvardaki şekilleri inceledikten

sonra merdivenlerin solundaki adam ile konuşalım. Saros denen bu adam konuşmamızın sonunda bize altın bir disk verecek ve orayı terk edecek. Duvardaki düzeneğin sağ tarafındaki yere bu diski yerleştirip soldaki kolu çekersek bir yerlerden hareket sesleri duyuruz.

Sola dönüp merdivenlerden devam edersek suyun yolunu kestiğimiz yere çıkarız. Suyu kapadığımız şekilde açıp ortaya çıkan artifact'i Legacy Of Time'in birinci parçasını bulduk demektir.

Himalaya Dağları, 1219 M.S.

İlerde yerde eğilmiş olan budistin görüntüsünü çaldıktan ve Budist olduktan sonra köprüden karşıya geçelim. Duvardaki renkli parçaları inceledikten sonra Om, Ma, Ni, Pad, Me, Hum sırasını

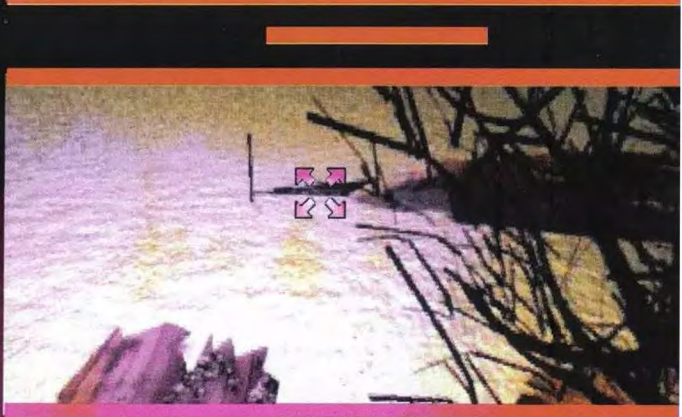
unutmamaya çalışalım. Diğer izleri de Arthur'a açıklattıktan sonra (...the cause og suffering being Ignorance!) yeşil Budha'yı da inceleyelim. Tam arkamızda uzanan ve yukarı doğru devam eden yoldan ilerleyip, yukarı çıkıp seranın içine girelim.

Hemen girişte sağımızda kalan bahçıvan ile konuşalım, görüntüsünü alalım. Seranın içinde sağda yerdeki tunelden aşağı inip çevremizdeki köklere kutsal suyu boşaltalım. Böylece seradaki ağacın güçlenmesini sağlamış olduk. Yukarı çıkıp sola doğru ilerleyip küçük merdivenden tırmanıp, bıçağı, haritayı ve meyveyi alalım. Orda gözümüzden kaçmış olamayacak yeşil Budha'yı da Arthur'a incelettikten sonra Budha'nın eline meyveyi koyalım ve Sarı Küreyi alalım.

Aldığımız harita demin indiğimiz kapatan ulaşılan buhar tünellerinin bir haritasıdır. Ordan tekrar aşağı inip tünellere doğru ilerleyeceğiz. Işıklı alana gelip hafifçe sola doğru devam ettikten sonra bir yol ayrımına gelelim. Tavandaki şekile baktıktan sonra haritayı gözümüzün önüne alınca Arthur

nerde olduğumuzu büyük bir ok ile gösterecek. Zaten ayrımlardaki şekillerden de nerde olduğumuzu anlayabiliyoruz. Bulduğumuz yerden iki yuva rak, kabuk ve şapka şekillerine sahip ayrımlardan geçtikten sonra merdivene (bir çadırın altı olduğunu haritadan da anlayabiliyoruz) ulaşana kadar tünellerde ilerleyelim. Kağanın çadırına çıkacağız. Yalnız kağanın arkasında hızla hareket edip hemen solumuzdaki kılıcı alıp tekrar aşağı inmemiz gerekiyor. Kılıcı aldıktan sonra problem yok demektir.

Şimdi haritada iskelet olarak gözüken yere ulaşacağız. Etrafı iyice inceledikten, masadaki yağdanlığı aldıktan sonra girdiğimiz yerden yani seradan çıkalım. Bahçıvan ile konuştuktan sonra dışarı çıkalım



ve buraya geldiğimiz ilk yere yani köprü'nün karşısına geçelim. Budist olarak önümüzdeki merdivenlerden yukarı çıkıp, içerde üst kattaki gurad'dan köprüyü açmasını isteyelim ve ipek eşarbi verelim. Aşağı inip köprüyü açması için köprüye doğru ilerleyelim. Tapınağa girelim. Mavi Budha'ya yaklaşalım ve Arthura izin verelim ki O'nu iyice incelesin. Sağdaki açıklığa girelim ve Lama'nın görüntüsünü aldıktan sonra onunla konuşalım. Konuşmamız bitince Mavi Budha'nın açık ellerine dilencinin tasını koyup mavi küreyi alalım. Tapınaktan çıkıp sola dönüp sağdaki çadırın -Arthur'un söylediğine göre Moğol Çadırının, önündeki Kırmızı Budha'yı inceleyelim. Kılıcı Budha'ya verelim ve kırmızı küreyi alalım. Lama olarak çadıra girip Kağan ile konuşalım.

Çadırdan çıktuktan sonra sola devam edip burdaki kapıdan içeri girelim. İçerdeki Beyaz Budha'yı inceledikten sonra tam karşısındaki mekanizmaya bakalım. Bunlar döndükçe Um, Ma, Ni gibi sesler çıkaran aletler. Yalnız üstte en soldakini yağdanlığımız ile yağlayalım. Om, Ma, Ni, Pad, Me, Hum sırasını hatırladığımız için bu sesleri sırası ile çalabilirsek beyaz küreyi de almış olacağız.

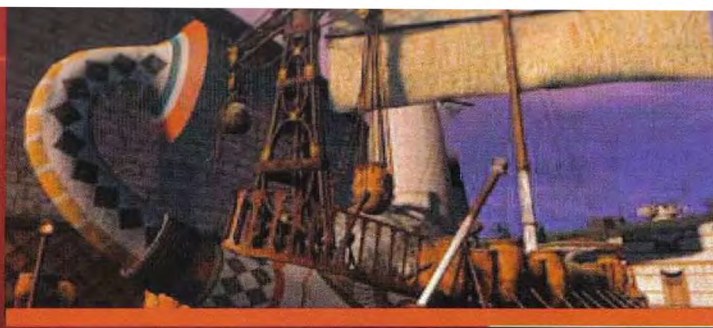
Kapıdan yolumuza devam edelim. Sağ duvardaki işekli incelersek Budist'lerin bahsettiği Yaşam Tekerini -Wheel Of Life, ile karşılaştığımızı anlarız. Merdivenlerden aşağı inelim ve ortadaki klübedeki Beyaz Budha'yı görelim, inceleyelim.

Kağan olarak ilk girdiğimiz tapınaktaki Lama ile konuşmaya gidelim. Tüm "realm"ler hakkında sorular sorduktan sonra "Animal Realm"ini soralım ve Lama'nın sorusuna hatırladığımız üzere "Ignorance" cevabını verelim. Böylece Hayat Kitabını -Book Of Life, alıyoruz. Lama'dan ayrılıp Budha'nın tam öteki tarafında yerdeki kapaktan aşağı tünellere inelim.

Tünellerdeki amacımız duvarında iskelet, içinde Budha olan odadan başlayan yol üzerindeki kapakları iki buhar odasının sonuna kadar açmak (arada kapalı kapak olmayacak yani). Buhar odasından kastettiğim haritada alev ile gösterilen yerler. Kapakların yerleri ayrı olabilecektir ama ben yolu şu şekilde açtım: Ağaç sembolüne ilerledim, iki boru keşişiminden üç göz keşişimine kapağı sola çevirerek geçtim. Ve şapka keşişimine devam ettim, yolumuza ilk buhar alanı çıktı, kabuk keşişmesinden sonra da ikinci buhar alanına ulaştım. Devam edersem iki yuvarlak keşişmesine vardım. Bu yolu izlersek Arthur sıcaklıkta bir değişime olduğunu söyleyecek. Yapmamız gereken bu yolu izleyebilmek. Eğer geçitlerde bazı kapılar kapalı ise ve siz tersten geldiyseniz başşaka yollardan dolaşarak geçitlerin kapaklarını i,steğinize göre ayarlayıp yolunuzu açabilirsiniz.

Böylece iskeletli odadaki Budha'nın elindeki siyah küreyi alabiliriz. Tünellerden seranın olduğu yerden (ya da başka bir kapı daha var oradan da çıkabiliriz) dışarı çıkıp keçilerin olduğu yerdeki Yeşil Budha'ya ulaşalım. Yeşil Budha'nın altındaki açıklığa Hayat Kitabını koyalım ve yeşil küreyi alalım. Köprüden geçelim, merdivenlerden tırmanıp büyük köprüden karşıya geçelim.

Hayat Tekerleğinin sırrını çözdüğümüz odaya girip beyaz küreyi Beyaz Budha'nın eline koyalım. Önümüzde yükselen basamaklardaki



FİRMA: RED ORB ENTERTAINMENT

TÜR: ADVENTURE

SİSTEM: Pentium 75

16 MB RAM

1 CD 30MB HARDISK

GENEL: %65

yazıları okuyup yukarı çıkalım. Solumuzda başka renkte bir Budha göreceğiz, aynı renkteki küreleri bu Budha'lara koyarak açılan merdivenler sonuna kadar yukarı çıkalım. Yazıları Arthur'a okutmayı da ihmal etmeden tabii. Altın yapraklara da tımandıktan sonra duvarları inceleyelim ve havada dönen lotus artifact'ini alalım. Duvardaki iki göz arasındaki kırmızı noktaya yaklaştığımızda köprü'nün başında yere secde etmiş olan Budist'i göreceğiz.

Aşağı inerek Budist'in yanına varıp (köprüden karşıya geçmek zili çalalım) onunla konuştuktan sonra lotus'u bu Budist'e verelim, ancak yolumuzu tamamen bitirebilmemiz için kendimiz olmamız gerektiğini söylüyor. Başkalarının görüntüsünü ihtiyacımız yok yani, zaman giysimizi giyebiliriz. Böylece ikinci artifact'i de almış oluyoruz. Sırada...

El Dorada

Köylü çocuk olarak Shaman'ın yanına girmeye -içine girdiğimiz binanın solundan dolaşarak, çalıştığımızda guard bizi durduruyor. Guard'a gelmeden bir adım önce sağa dönüp guard'ın balonunun ipini biçimimizle keselim. Artık Shaman'a bir adım daha yaklaşabiliriz. İkinci bir guard ile karşılaşıp O'na derdimizi anlatmaya çalışırken Shaman bize yaklaşıp tüm sorularımıza içtenlikle cevap veriyor. Shaman'ın da görüntüsünü aldıktan sonra Shaman olarak kuyu başında uyuyan çocuğun yanına gidelim. Onunla biraz konuştuktan sonra tılsımlı taşımızın -talisman, kırıldığını söyleyelim. Çocuk ona önceden verdiğimiz talisman'ı bize ödünç olarak verecektir.

Shaman'ın korunağına dönüp ikinci guard'ın olduğu yerden sola dönerek balonu bulalım. Talisman'ımız ile taşı tutuşturup balon ile yükselelim. Aşağıdaki tarlalardaki şekillere, ok şeklindeki açıklığın çevresindeki şekillere -ki bunları bir yerlere not etmenizi tavsiye ederim, dikkatlice bakalım. Balonun ateşini söndürerek aşağı indikten sonra balondan inelim. Shaman'ın yeri, içinde şekiller olan binanın solunda kalmıştı, bu binanın sağına doğru ilerleyip çalılarının arasından geçerek bir havuz başına varalım. Talisman'ı oka yerleştirerek havusun suyunu boşalttıktan sonra havuza

inip duvarlarını inceleyelim. Duvarlarında 4 grup halinde biraz önce balondan gördüğümüz yüzlere benze öikintiler olduğunu fark ettiğimizde ne yapmamız gerektiğini de anlarız. Gördüğümüz yüzleri aynı sıra ve diziliş ile havuzun duvarlarında da sececeğiz. Böylece merdivenlerin orada bir giriş açılacak. Buradan ilerlediğimizde içerisinin alevlerle yandığını görüyoruz. Yukarı çıkıp oka yerleştirdiğimiz tasliman'ımızı yerinden aldıktan sonra havuza dolan sular bu alevleri söndürüyor ve biz de içeri doğru ilerleyebiliriz.

İçerdeki şekilleri Arthur'a açıklattıktan sonra ortadaki dile dokunarak üçüncü parçayı da alıyoruz.

TSA HQ

Artık üç parçayı da bulduğumuza göre bunları doğru şekillere getirerek son bulmacayı da çözmeliyiz. Bu iş düşündüğümüz kadar kolay olmayabilir:

Yaratmaya çalıştığımız şekil ekranın sol üstünde belirecektir, zaten.

Bulmacanın çözümlenmesi prensibi şu eğer iki parça üstüste gelirse birbirlerini yok ediyorlar, üçüncü parça aynısını yansıtıyorsa şekil tekrar çıkıyor. Bu mantık ile sol-üstteki parçayı ortada yaratmalıyız.

Artifact'leri kendi etraflarında döndürerek değişik şekiller görebilir ya da bir şekli kendi eksenine etrafında döndürerek şekildeki parçaların yerlerini değiştirebiliriz. Unutmayın üç parçanın birleşimi sol-üstteki şekli verecek. Deneme-yanılma ile bu bulmacayı da çözdükten sonra rahatça arkanıza yaslanabilirsiniz.

Atlantis Mi Legacy Of Time Mi?

"Atlantis Mi?" diyorum çünkü oyunun grafik düzeni Atlantis ile benzerlik gösteriyor hatta aynısı bile diyebilirim. Kafamızı -mouse-, oynattığımız yöndeki tüm ayrıntıları görebiliyoruz. Küçük bir virtual reality denemesi bile diyebilirim ki bu tür benim oldukça hoşuma gidiyor. Her ne kadar bir yerden bir yere gitmek beni delirtmeye yetecek kadar uzun sürüyorsa da manzaralar harika doğrusu. Ama Atlantis'i grafik olarak da tercih ederdim. -da ayrı, çünkü Legacy Of

Time ya da J3 her ne kadar 4 Cd'lik uzun ve bulmaca dolu bir oyun gibi gözükse de son zamanlarda oynadığım en kolay adventure diyebilirim. İnsana bulmacaları çözmüş olmanın megalomanyak tatmin duygusunu vermiyor yani. Arthur da cabası. Bir yerde ne yapacağınızı kestiremediğiniz anda Arthur'un kafasının üzerindeki balonculuklara bastığınız anda tam olarak ne yapmanız gerektiğini anlatıyor. Yani bu çözüme bile gereksinmeniz yoktu! J3'ün bir süre Budizm çevresinde dönen konusu ise takip edebildiğim kadarı ile oldukça hoşuma gitti. Oyunu bir an önce bitirme arzusu ile oynayanların uzun ve sıkıcı bulacağı bir sürü konuşmalarda Budizm ile ilgili bir sürü bilgi saklı! J3'ün felsefi yönü tatminkar olabilir ama bir adventure'da felsefi arka planın ne kadar önemli olduğu da tartışılır. Çözmesi kolay, oynaması uzun, takip etmesi zor bir oyun J3.

Adventure türüne yeni başlayacaklara tavsiye edilirken profesyonellerin uzak durmasına şiddetle dikkat çekilir. Eskiden yazılarımın girişleri ve çıkışlarını bana ait özel paragraflar olarak kullanırdım. Bir süredir yapmıyorum bunu. Neden acaba diye düşündüm şimdi! Biraz düşünüyem, görürsünüz siz...

©Mert "Kundun" Topçu

LET US HELP YOU TO CREATE A WORLD OF YOURS!

**YOUR IMAGINATION IS YOUR LIMIT
JUST NAME IT!**

1. THE MAN IN THE IRON MASK
2. MERCURY RISING
3. MORTAL KOMBAT ANNIHILATION
4. TITANIC
5. BRAVEHEART
6. ALIEN RESURRECTION
7. STAR WARS TRILOGY
8. U.S. MARSHALS
9. SPHERE
10. SCREAM 2

WHO WANTS SOME?

1. Starcraft
2. Fighting Force
3. Die By The Sword
4. Byzantine - The Betrayal
5. Street Fighter - Zero 2
6. Redline Racer
7. Star Wars - Rebellion
8. Ultim@te Race Pro
9. M1 Tank Platoon II
10. Tex Murphy Overseer
11. F1 Racing Simulation
12. Sanitarium
13. Dune 2000
14. Half Life
15. X-Files Unrestricted Access

**NO GUTS
NO GLORY
CD KAYIT
10 \$**

ORTADIREK SELECTION

INTEL PENTIUM 200 MMX
INTEL TX 512 KB M. BOARD
16 MB EDO RAM
2.1 GB UDMA HARD DISK
2 MB S3 VIRGE EKRAN KAR. (MAX 4 MB)
14" DIGITAL SVGA MONITOR
24X CD-ROM
16 BIT SES KARTI
KASA
KLAVYE
FLOPPY DISK
MOUSE
MOUSE PAD
EKRAN KORUYUCUSU
MIKROFON
HOPARLÖR
BİLGİSAYAR ÖRTÜSÜ

750\$ + KDV

NEXT GENERATION

INTEL PENTIUM II 233 CPU
GIGABYTE LX PII M. BOARD
32 MB SDRAM
3.2 GB UDMA HARD DISK
4 MB DIAMOND STEALTH II EKRAN KAR.
4 MB DIAMOND MONSTER 3DFX KARTI
15" DIGITAL SVGA MONITOR
56K US ROBOTICS EXT. MODEM
NET-ONE 1 AYLIK SINIRSIZ İNTERNET PAKETİ
32X CD-ROM
CREATIVE AWE-64 SES KARTI
120 WATT HOPARLÖR
MIKROFON
ATX KASA
KLAVYE
FLOPPY DISK
MOUSE
MOUSE PAD
EKRAN KORUYUCUSU
BİLGİSAYAR ÖRTÜSÜ

1450\$ + KDV

**AKLINIZDAKİ UPGRADELERİ GELİN HALLEDELİM!
ALESTA Bilgisayar Teknik Konularda da Yanınızda.**

**VE EFSANE GELDİ,
DIAMOND MONSTER II
Fiyat için arayın.**

*He who comes to us will find what he looks for
He who is in need of something comes to us for sure.*

ALESTA

BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ VE İLETİŞİM SAN. TİC. LTD. ŞTİ.

Hasfırın Cd.
Sinanpaşa İş Merkezi
No:67/217 BEŞİKTAŞ

TEL: 0212-2617689

Her oyunun yazılışının bir hikayesi vardır. En azından benim yazdığım oyunların var, ben biliyorum. Bazıları çok basit, bazıları beklenmedik, bazıları anlatılmaya bile değmez bazıları ise unutulmaz. Bu refer. "Queen The Eye" için, alalade bir hikaye var. Anlatmaya bile değmez, anlatmayacağım ben de. Yazıyorum işte. Yani Queen The Eye deyi bir oyun almışım ve ben hemen 5 Cd'lik bu oyunu almışım, evdeki kütüştüre yüklemiş -yaklaşık 100 Mb yer istemesine rağmen "küçük" harddisk'imde yer açmak zorunda kaldım, oynakla kalmamış, geçmiş karşınıza "Queen The Eye şöyle iyi, böyle kötü" gibi yorumlar yapmaya başlamışım da haberiniz yok. Oyun konusunda bilirkişi gibi hissediyorum kendimi, her ne kadar yanından geçmesem de. Bu yüzden ben amatörce oynadım, Pentium 75'imi kastedim, o gün anneme kızmışım beğenmedim, keyfim yerindeydi acayı hoşuma gitti, takıldım geçemedim, sonunda geçtim klavyenin karşısına ne kalmış bakalım Queen The Eye'dan bizde, geceyarısı birdel Hayır saat bir olmasa da kafiyeye oldu, varsayın akşamüstü beş ya da bir! Ve oyunu yükleyip, demoyu her açıkladığım oyunda sıkıla sıkıla sonuna kadar seyretmeye rağmen bastım space'e atladım menüye. "New Game" hemen ve başladık kavgaya. Ciddiyim daha dakka bir iki guard sıfatlı robocop'lar saldırdı üzerime. Len tuşlara bile bakmamışım iyi mi, amatör takılacağız diye. Hemen ESC ve Modify Keys. Birçok adamın birçok yıl (22 adam 2 yıl boyunca, Queen The Eye'ı geliştirmek için sadece mesela) üzerinde emek verdiği oyunları bir kaç milyon liraya, beşeş aldığınız için kitapçık falan hak getire, nereden

bulucam ben tuşları, en uygunu Modify Keys yani. Allahtan Electronic Arts yeni oyunlarını Gameshow'a gönderiyorlar da bizim orjinal bir oyunumuz oluyor. Elimdeki Queen The Eye kutusunun renkli kapağına, kitapçığının arkasındaki t-shirt'lere bakıp "amatörlükten iyice uzaklaştık len biz, amatör adam 5 Cd'lik oyunun ilk cd'sini arkadaşından ödünç alır, ne kitapçığı oyunun adını bile doğru dürüst bilmez, taaki oyun vücuduna nüfuz edene kadar" diye düşünüyorum. Ekran'da, **A:** Yumruk 1; **D:** Yumruk 2; **Z:** Tekme 1; **C:** Tekme 2; **S:** Zıplama; **X:** Çömel; **Oklar:** Yön, hareket; **Del:** Eşya alma; **Page Down:** Kullanma/Moddan çıkma; **Sağ Ctrl:** Koşma; **Space:** Geçişirme; **End:** Inventory gibi tuş durumunun İngilizce versiyonu görüyorum. Kitapçıkta bu işi iyice abartmışlar, siz göremiyorsunuz tabi. Mesela, Ins'e basılı aşağı ok: İleri yuvarlanma ve elimizde kılıç, bıçak ve Jo tutmamıza göre A, D, C, Z ile ilgili tüm kombinasyonların değişik dövüş taktiklerine karşılık geldiği gibi. Demek bu Queen the Eye'da hayatımızın uzun sürmesini istiyorsak dövüş olayını iyice çözmemiz gerekiyor. Adamımız değişen sahnelerde değişik kamera açılarından gözüktüğü için de savurduğumuz çiftli uçan tekmelerin yerini bulması için yön duygumuz da gelişmeli.

Dubroc çevrede dolaşırken grafiklerin biraz ağır kalması P75 yüzündendir, grafik konusunda oyunun hakkını vermek lazım diye düşünmüştüm, guard'ı dövmeye çalışırken nerden geldiyse bu aklıma. Tabi, hareketleri az biraz öğrendikten hemen sonra açılıştaki iki herifi dövmeye and içtim. Oyunun beni sardığını, annemin yemek yemem için yüzüncü kez bağırmasına hiç karşılık vermememden meraklanıp odama hızla girdiğinde hala Queen'in "Made In Haven" şarkısından başka birşey duymamamdan anladım. Konudan konuya atlaya zıplaya, amatörce ya, geçiyoruz ama Queen'in şarkısı Cd Player'ımda çalmıyordu, yanlış anlamayın, oyunun müzikleri... Daha fazla atlamayalım, geri zıplarız buraya sonra. Tabii Arena'da, ilk bölüm üzerinize afiyet "Arena" isimli, daha fazla yaşamaz Daimi-Save Taktiği ile de biraz olsun sağlayabilirsiniz. Ben sağladım ama nereye kadar! Hadi bu ikisini dövdük, nasıl olacak peki bu işler? Arena'da biraz dolaşınca, bir iki guard'la (bazıları silahlı ona göre) daha gırtlak gırtlak geldikten sonra bir Chakta, bir Katana, bir Lodestone bulduk. Demek işin bir de bulmaca tarafı var. Chaktı ya da Chakta'den biri Arena'yı terk edebilmemiz için doğru anahtar mesela. Lodestone, Arena'daki asansörleri kullanabilmemizi sağlayan magnetik bir olay ya da. Health

Pack'leri, bilim silahları ve cephaneleri ayrı ayrı anlatmaya gerek yok. Amatörüz ya! Gerçekten de ilk bakışta sadece action sandığım Queen The Eye'in puzzle'ları da az buz değilmiş.

Bir oyunla iyice ilgilenmeye, başında saatler harcamaya başlayınca hikayesini de sorgulamaya başlıyor insan. Ben de meraklandım ne işim var benim burda, Arena'da. Bundan sonraki durak neresi acaba? Neden ki diye. Demoyu seyretsem hiç fena olmayacak galiba.

2150. Fiziksel dünya ile sanal dünyanın sınırlarının birbirine iyice karıştığı bir yıl. Bu karışık toplumun yönetimi ve kontrolü zavallı bir Network "EYE". Siz zavallı dediğime bakmayın, Bill Gates'e zavallı demek gibi birşey bu. Bill ne kadar tatminsizse Eye da o kadar. Güce sahip olanların "zavallı" yazgıları bu demek ki. Neyse, Eye NT, yaratıcı her türlü düşünceyi ve özgürlüğü zamanlar ötesi varlığına karşı potansiyel tehlike olarak gördüğü için bunlara ait hafızasını temizlemeye başlar. Bu temizlik işleri sırasında

ağlarının derinliklerinde bir direniş ile karşılaşır: Müzik! Tehlikeli görüntülerle kısa zamanda baş edemeyeceğini anlayan Eye, ileride karşılaşacağımız "Death on Two Legs" isimli bir karakter yaratır. Yıllar sonra tüm bu görüntüleri yok edebilmek için çeşitli kontrolörler ile ildeolojisine karşı çıkanların avcılığına başlar. Bu ajanlardan biri olan Dubroc, ne şanssızdır ki Müzik arşivleri ile baştan çıkar. Death on Two Legs, Dubroc'a pençesini atmışken, Dubroc kendini Arena'nın ortasında bulur. Hikaye

de fena değilmiş doğrusu. Tüm gücü eline geçirmek isteyen kötü bir güç ve ona karşı bir savaşçı: Biz! Arena'da da işimiz bayağı zor açıkçası. Arena'dan sağsalım çıkabilmek için Eye'in Watcher'ları ile savaşmamız gerekiyor. Her biri değişik özelliklere sahip Watcher'lar.

QUEEN

THE





Demo'nun sonundaki cop'larda ne iş diyordunuz değil mi! Watcher'lar Angel, Ninja, Insectoid, Skeletal, Cyborg, Blade, State Guars, bu da Dubroc, tanıştırayım! Diyelim Arena'dan sağsalım çıktık. İşimiz bitti mi yani. Eye ile karşılaşacak mıyız hemen! Works, Theatre, Innuendo ve Final! Dubroc'un işi daha bayağı uzun yani. Eee kolay mı, 5 Cd.

Alışmıştık, bu kadar çok Cd'li oyunların ya uzay simülasyonu (çok severim bilirsiniz) ya da adventure olmasına, arcade-mortal combat-puzzle-shoot'em up türü bir oyunu fazla gelmesin şimdi.

Demem o ki, mücadeleye uzun savaş uzun, bol bol kavga, biraz da araştırma dolaşma. Sıkılmayın diye de müzik yapmışlar herifler.

Yukarda yarım bıraktığımız Müzik'e geri dönelim artık.

Queen The Eye diye bir oyun çıktığını duysanız kaçınız Queen grubunun bu oyunla bir ilgisi olduğunu düşünürsünüz çok merak ediyorum. Ben böyle bir ilişkiyi hayatta düşünmezdim, düşünmedim de zaten. Ama böyle bir ilişki var, anladığınız üzere.

Grubun tam 54 şarkısı, bir çok remix'i karıştırılıp Emi Music ile ortaklaşa yapılan çalışmalar ile oyunun ruhu ve

müziği

için

Queen'den

etkilenmişler. Sadece müzik değil yani: Queen The Eye, tamamen Queen grubunun ikonları, patenleri, resimleri, objeleri ile dolu. Death On Two Legs, Mr Fahrenheit, The Baroness gibi karakter isimleri d Queen'in şarkılarından alınmış.

Her bölümde (Arena, Works, Theatre, Innuendo, Final) yaklaşık 10-15 Queen şarkısının parçaları var. Bilip bilmediğiniz tüm şarkılar: I Want It All, We Will Rock You, Mustapha, Radio Ga Ga, A Kind Of Magic, You Don't Fool Me, Too Much Love Will Kill You bunlardan sadece bazıları...

Queen The Eye, gerçekçiliği yakalayabilmek için kompleks hareketler ve koreografi yapılmış arkaplan kavgaları ile çalışan aktörler kullanmış. Motion Capture, tekniklerinden bahsetmeme gerek yok ama Dubroc'un karakterine ve felsefesine uyduğunu düşündükleri 3. dereceden Dan bir Aikido öğretmeni ile çalıştırdıklarını da göz ardı edemeyiz değil mi! Yukarı da kaçak oyun alanlara atıp tutmam da bu yüzdendi zaten. Bir şey üretebilmek için emek vermeyenler, "bir iki milyon yerine on milyonlar mı verelim, tabii kopyasını alacağım" mantığından asla vazgeçemezler. Ama bir emek harcaayıp, kafalarındakilerini hayata geçirenler, bir kaç akillinin tüm emeklerini hiçe sayan bir yaklaşımla kopyacı zihniyetlerini asla takdir etmeyecek ve hatta bunu önlemeye elinden geldiğince çalışacaktır. Kaldı ki Türkiye'de de satılmaya başlanan EA orjinal oyunlarının fiyatı hiç de ulaşılmayacak düzeyde değil. Amatörce yine fazla kaçırıldı, sinirimize gem vurmadık, yazdık gitti. Oyunun gerçekten zor olduğunu anlamışsınızdır sanırım. Her bölüm için bir kaç şiirsel yaklaşımla işinizi biraz kolaylaştırmaya çalışayım:

Arena: Masumları kurtarabilmeniz için altı anahtar gerekiyor. Sizi karmaşadan kurtarmak için tycho'nun söyledikleri de kulağınıza küpe olsun.

Works: İnanca karşı bir "sayı" kullanın ve ne kadar şanslı olduğunuzu görün. Göründüğü gibi olmayan bir kadını küçümsemek için zekaya ihtiyacınız olacak.

Theatre:

"Beni defetmek mi istiyorsun?" diye sordu aktör, endişeli yüzünden gözyaşlarını silerken,

"Sahne korkusu seni gecenin arifesinde sarar" diye Mestofoli güldü, gülüşü



QUEEN THE eye	FİRMA: MICROSOFT (BSA RULLAZ!)
	TÜR: REAL TIME STRATEJİ
	SİSTEM Pentium 75 16 MB RAM 1 CD 50MB HARDISK
GENEL:	%92

haykırışa dönüşerek, -"Hayır" diye cevapladı aktör, "Rüyalarını kaplaya korkuların benim çalacağım müzik ile buraya taşınacak."

-"O zaman seçimini yap ve ışığa çık", dedi Mestofoli, perde sallanmaya başladığında.

Innuendo: Tüm enerjiniz bittiğinde çadıra girmek bir oyun değil. Arsız bir atı sürmek yol almanızı sağlar ama asıl peşinde olduğunuz bir harp!

Final: Yavaşlık, çizginin sonuna ulaşabilmeniz için ihtiyacınız olan... Yanlış yargıladığınız düşünmek için kendinize zaman verin.

Amatörce başladık, amatörce bitirelim, amatör maskesi arkasına saklanmaya devam yani: Queen The Eye, çok cd'li oyunlar içinde parasını hak eden, action ve zor oyunları sevenleri bayağı uğraştıracak, zaman zaman sinirlerinizi bozacak, annenizin yaptığı sıcak yemeği masada soğutturacak, sık sık save etmezseniz kafayı sıyırttıracak EA'nın Queen teması üzerine kurduğu bir oyun. Freddy Mercury'i tanımayanlar bu yazıyı boşuna okuduklarını, Queen The Eye'in onlara göre bir oyun olmadığını düşünmeye başlasınlar. Uninstal....

☒Mert "amatörce diye diye" Topçu

ACRON
MULTIMEDIA PC CENTER

TÜRKİYE'

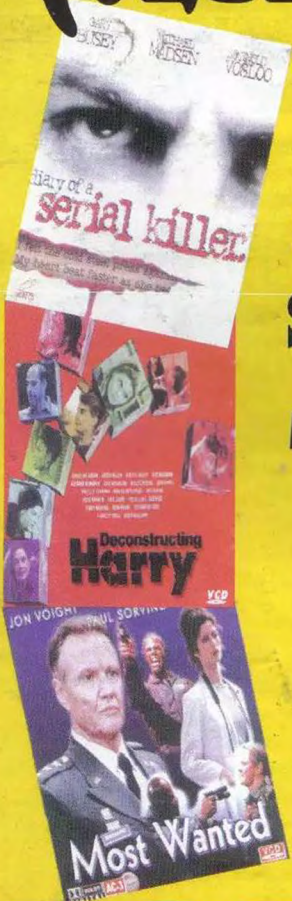
TOPTAN - PERAKENDE TÜM SİPARİŞLERİNİZ
24 SAAT İÇİNDE ELİNİZDE!

TÜRKİYENİN NERESİNDE OLURSANIZ OLUN
DERGİLERDE GÖRÜP BULAMADIĞINIZ
BULDUĞUNUZ AMA PAHALI OLDUĞU İÇİN
ALAMADIĞIINIZ TÜM OYUNLAR EN UYGUN
FİYATLARLA ARTIK SİZE SADECE
BİR TELEFON UZAKLIĞINDA

HEMEN ARAYIN!

(0212) 660 0408

SCREAM 2



THE MAN IN THE IRON MASK

SPHERE STAR WARS SPECIAL 1,2,3

SPICE WORLD **MOUSE HUNT**

TITANIC **LOST IN SPACE**
A LIFE LESS ORDINARY

AS GOOD AS IT GETS

VE DAHA YÜZLERC

ACRON
ANADOLU SERVİSİ

HATBOYU CAD. PAŞALAR İŞ HANI
No: 10/5 BAKIRKÖY / İSTANBUL
TEL: (0212) 660 0408
FAX: (0212) 561 3483

DE BİR İLK...

ACRON-3
ANADOLU'YA
AÇILIYOR!
TÜRKİYE'NİN NERESİNDE
OLURSANIZ OLUN
ACRON YANINIZDA.



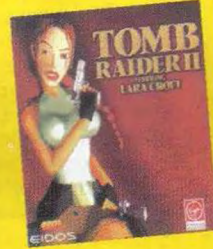
BALANCE of POWER
SHADOWMASTER

ALIEN EARTH

FIGHTING FORCE

STREET FIGHTER ZERO 2

REBELION



STARCRAFT

FORMULA 1

BURNOUT NEED for SPEED 3

RED LINE RACER

ESİ SADECE ACRON'DA...

ACRON
MULTIMEDIA PC CENTER

YAKUT SOK. YAKUT PASAJI
No: 9/13 BAKIRKOY / İST.
TEL: (0212) 660 2722
FAX: (0212) 570 5120

DEADLOCK



Bir gün bir karavan ve bir at arabası arasındaki farkları bana soran çocuğa salak demiştim. Bu olaydan takriben sekiz yıl sonra, yine aynı mizaçta bir insan olmam benim için garantilemekten öte, olaydan sekiz yıl sonra bana Deadlock'u oynamadığım için Deadlock 2'yi yazdırıp yazdırmamak konusunda tereddüde düşmüş olan MEG hakkında da hafiften gerilik var (kibar mizaç) yorumunu yapmama sebep oldu. Bir adam hapsürürken burun kılları çevreye saçılıyorsa (olayda abartma sanatına yer verilmemiştir) zaten siz ondan böyle bir soruyu bekleyebilirsiniz (burayı kesenin...). Ama size bir şey söyleyeyim, GameShow için saçını süpürge misali yerlere savuran bir insanı (saçı yağdan süpürge soparı gibi oldu) küçümsememeliyiz (ya bu ay da Emin Oy Oy Ayı olsun bari). Neyse canım, her salak kendi başağından asılır (kaşınıyorum). Başına iş gelecek belki biliyorum (bilinçli mizaç) ama yine de insan bir salakla aynı kefeye koyamıyor koskoca dağları. Dağlar dedik, GameShow şu güne kadar ne dağlar aştı, en son dağın kendi okuyucuları olduğunu kim tahmin edebilirdi acaba. Aslında kahin olsak tahmin edebilirdik. Mesela Dune Messiah'ta görü gücü ile her şeyi görebiliyorlar. Oha dedim aynen. Oham ağzımda kaldı. Ayıp be. Bu dergiyi kaç buçuk (üç buçuk) yaşında çocuklar okuyo, utanma diyorum başka bir şey demiyorum (ahlaklı mizaç). Hazır olay bu noktaya gelmişken size bir soru soruim. Bir bakla ile bir mandalina arasında ne fark vardır sorusu üzerine aklıma geldi bu model bir uygulama. Bu andan itibaren yazının sonundaki maddeler bölümünün sonunda beş adet soru sorucam (yazımla ilgili), okuma anlama, anlatma sorular. Hadi bakalım ak koyun, kara koyun çıksın ortaya(hani okuyo musunuz falan diye). Neyse artık okuya geçelim. Oyun sorunsuz bir Install'dan sonra 60-70 MB'lik bir sorun ile yükleniyor. Daha sonra çift klik oyun, işte size bir demo. Çok çok iyi olmamış ama ben beğendim (oyun beğenmemek yasak ya, şaklabanlıklar yaptırıyolar). Çünkü ben salağım (itirafçı

mizaç). Neyse işte şimdi genel olarak oyundan bahsediyim bari. Oyunumuz, namı diğer Deadlock Two (batı taklitçisi mizaç) bir strateji oyunu. Real-Time değil, çok basit de değil, hani on beş şehrin yirmi beşer ekranına başınız dönmeden bakabiliyorsanız, sabırlı iseniz, kız arkadaşınız yoksa (kızlar şaşı erkekleri sevmez), hava güneşsizse (gezmek ister deli gönül), parantezleri çok sık kullanmamayı düşünüyorsanız falan lazım bir oyun bu. Ya ciddi ciddi şöyle: biraz karışık (anlatıcım), biraz uzun (zaman vericem), hatta biraz daha uzun (sabır), biraz heyecansız (huzur), biraz harbi, biraz zor, biraz gerçek, biraz baba bir strateji oyunu. Yani anlayacağınız real-time kuşlarındansanız bakmayın. Siz daha çok biraz sonra oynamaya başlayıp inşallah zamanında yazacağım Dark Omen'a bakın. Ama eğer strateji severim, grafikleri pek takmam (çok da kötü diil), hava bulutlu, canım sıkılıyo, zamanım var, kız arkadaşım yok (zaman dedik) diyorsanız (intihar etmeyin) bu oyunu almakta yarar gördüm tıpkı şu an monitörümün ekranını gördüğüm gibi (iyi). Neyse, demoyu geçtik, ulaştık ana menüye:

- Editör:** Salak olmasıyla beraber (yeryüzünde bütün yazarlar bütün editörlere salak der ve bunu şirinlik ve yavaşlık olsun diye yaparlar), bu editör harita editörü. Ama sanırım çalışması için İnternet'ten bir file indirilmesi gerekiyor. Yani ne anladım ben bu işten?

- Player Name:** Kesinlikle çok önemli. Oyunda sizi nasıl çağıracaklar ya da sabır listesine bu yeni gelen de kim bölümü. Oyunun size saygı göstermesi için Burçak Caner yazın (megaloman mizaç).

- High Scores:** Açıkçası hiç hatırlamıyorum ama not almışım, kötü demişim. Demek ki kötü. Bence zaten bir anlamı yok. En başarılı adamlar (ya da kadınlar (demokrat mizaç)) listesi. Bakın bakıyım en üste ne yazıyo: Burçak Caner. Aferim.

- New/Join Multiplayer Game:** Aşağılık İnternet için bir seçenek olup bence bir insanın sınırlı tek kaynağı olan zamanı boşa geçirmesine sebep olacak müthiş(beğenmemek yasak) bir seçenek.

- New Single Player Game:**

Shrine Wars Campaign: Oyunun Big Klasik Kombo bölümü. Kısaca siz eski uygarlıkların kaybolmuş dinlerini yeniden bulmak için bir olaya gireceksiniz ki ben bu olayı beceremedim. Yani şöyle, bir süre oynadım, sanra baydım bıraktım. Ama baymam Age of Empires oynamaya başlamama denk geldi bu yüzden subjektif bir yorum olacağına inanıyorum. Bu arada, bu vampaign'in ilk bölümünde shrine'ler falan yok. Söyledim mi bilmiyorum, Shrine'lerden resource'lar ve daha hoş şeyler çıkabiliyor. Bu seçeneği seçtikten sonra bir de race seçme ekranı ile karşılaşacaksınız ki bu racelerin özelliklerini anlamak için ilk menüden Quick Start seçeneğini seçip oradaki race seçme ekranına bakın çünkü her ne hikmetse bu race seçme ekranında racelerin özellikleri yok ama öbür race seçme ekranında her race seçme ekranında



olması gereken gibi tam bir race seçme ekranına yakışır şekilde race özellikleri var (tekrarlayıcı mizaç). Neyse seçin evreni ne ile ele geçireceğinizi (ben evrene geçirdim, size

bişey olmadı (geçen ay)) seçin, ben de buraya bilahare dönmeyeceğimdir.

***Random Scenario:** Şimdiiii:

Victory Conditions: Oyunu hangi şartları yerine getiren ilk ırkın kazanacağı belirlenir:

Manifest Destiny: Belli bir sayıda belli bir resource'a ulaşınca kazanmak. **Conquest:** Her bir ırkı yok ederek kazanmak. **Shrine Wars:** Oyunda bazı yerlerde bulunan "Shrine" (küçük tapınak olabilir) denen küçük tapınakları (öhö) belli bir süre (üç-dört turn) elinde tutanın kazanmasını sağlamak.

Ai Skill Level: Bilgisayarın ne ölçüde aptal olacağını ayarlıyorsunuz (karamsar mizaç).

Advanced Options: Hepsini yazamayacağım bir sürü abuk sabuk ve bir işe yaramayan

şeylerin ayarları. Boşverin. **Auto end Turn:** Baymayın diye her turn'un en fazla 30 saniye sürmesi opsiyonu.

●Single Player Quickstart: Oyuna şöyle bir hızlı giriş yapın. İrkinizi de seçeceksiniz. Sonrası bir kaç düşmanlı bir senaryo. Tavsiye etmiyorum.

●Tutorial: Ben burada pek tutoriallik bir hava göremedim açıkçası. Aslında daha çok basit bir senaryoya benziyor. Oyunun kitapçığında neler yapmanıza gerektiği yazıyor. Oyunu bu şekilde öğrenmeniz hesaplanmış. Zor dostum zor da demiş atalarımız(kültürüne sahip mizaç).

●Net Accolade: İnternet ve onunla ilgili bir şey daha. Pöh (aşağılayıcı mizaç).

İşte genel olarak oyunun ana menüsü bu kadar. Şimdi çabucak oyunun ekranına gelmek istiyorum (bu bir işkençe). Sağ altta mini harita. Herhangi bir yerine basarsanız ekran oraya gelsektir. Oyunda sektörler var. Bu sektörler boş olabiliyor ya da koloni kurulmuş olabiliyor. Siz sadece sizin herhengi bir biriminizin olduğu bir sektöre komşu olanlar hakkında bilgi sahibisiniz. Ama galiba bunu engelleyen, her yeri gören bir ırk vardı. Neyse. Şimdi farketmeniz, ortalık ikon dolu. Başlıyorum

netekim. Ekranın sol altından, ikonları alt-sağ-üstünden (nasıl anlatırsam anlatıyım olmayacak, ama deniyorum (atılımcı mizaç))

●?: Oyunun help dosyası. Yararlı okuyun (ama lazım olunca).

●Game Options: Ses ayarları, save, mave.

●Scenario Status: Genel durumunuz hakkında bilgi verir. Yarasız, karışık.

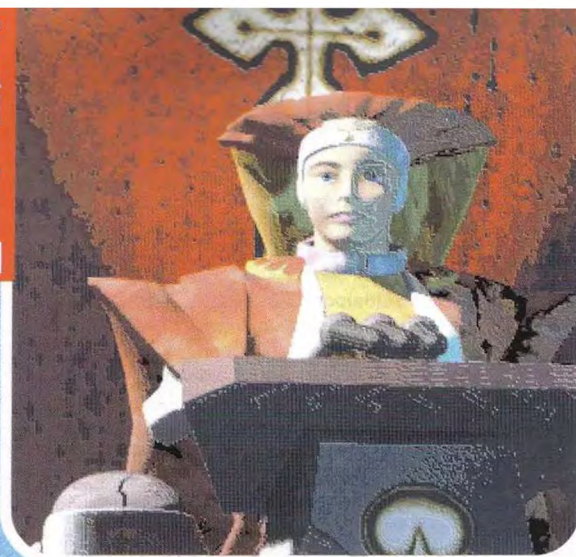
●Build Settlement: Koloniz olan bir yerde bina yapımı başlatmak için(ha unutmadan, genel harita modundan bir sektöre zoomlamak için sağ tuş ya da iki sol tuş). Bina yapımı başlattığınız yere adamlarınızı göndermelisiniz ki bina yapılsın. Dikket ederseniz population'unuz var bir tane. Her yüz nüfus bir birim. Birimler ise o ekrandaki ufak şekiller(hangi ırktansanız onun şekilleri, yani bu bir değişken). Onları sol tuşla tutup, bırakmak istediğiniz yerde sol tuşu bırakın. Binaya girince oradaki insanları ne yapmasını istediğinizi ayarlayabilirsiniz. Örneğin merkez binada ünite üretebilir, ticaret yapabilir ve halkın moralini yükseltebilirsiniz. İşte binaya girince yine sol tuş tut-bırak taktiği ile bunları ayarlayacaksınız. Aynı şekilde yapılmakta olan binaları da bu şekilde inşa edebilirsiniz.

●İsmini unuttuğum,iki el birbirine uzanmış, karşılıklı oklar olan ikon:Bu ikon diğer ırklarla olan ilişkileri ayarlamak için kullanılır. Temel olarak sizin sol alttaki dört ikondan birine basıp mesaj göndermeniz ve karşı tarafın size bir dahaki turn cevap vermesi mantığı ile yürür. Bir de diplomatik ilişkilerin boyutları vardır ki onlar da bu ekranda yazar (friendly, hostile falan gibi idi galiba (emin olamayan mizaç)). Birilerine savaş açabilir, ortak research yapabilir, askeri antlaşmalar yapabilir, bilgi paylaşabilirsiniz. Ben her zamanki gibi diğerlerine savaş dışında pek bulaşmayın diyorum.

●Event Report: Bu ekran her turn'un başında otomatik olarak açılır ve size o turn olan olayları haber verir. En üstte hangi konudan haberlere bakmak istediğinizi seçersiniz. İy.

●Research Tree: Oyunda research yapmak için University'ler yapmalı, onları upgrade etmeli ve buralarda adam çalıştırmalısınız.





İşte burası da oyunda research edilebilecek her şeyi gösteren ve onların seçtiği ekran. Help dosyası mevcut ve iyi. Ben onu kullanmıyorum. Ayrıca dümdüz gidin, sıranın pek önemi yok, acil durumlar dışında zaten savaşa kadar yeterli ilerliyorsunuz derim. Ayrıca birinci, ikinci, üçüncü diyerekten research sırasını belirleyebiliyor ve sol alttaki ikonla bunları silebiliyorsunuz.

●Ünlem baloncuğu ile bir surat: diğer ırklara hakaret edebilir (etmeyin (kibar mizaç)) ya da onları pohpohlayabilir ya da cevap verebiliyorsunuz. Ben oyuna renk kattığını sanmıyorum.

●İki kırmızı ok bir dairenin içinde, dışarda modlar: Normalde alt tarafta bütün uygarlığınızda kaynaklar yazar. Buna basarsanız bu mode'u on-off yapar, sadece o kolonidekileri gösterilmesini sağlarsınız. Mesela sizin iki koloniniz var. Altta 65 food'unuz olduğu yazıyor. İkinci koloninin nüfusu 300, bu durumda her turn 3 food yiyecek. Ama bu ikona basıyorsunuz, görüyorsunuz ki bu kolonide sadece 1 food var. Bu durumda diğer ikisi diğer koloniden taşınacak, bu da size paraya malolacak. Ayrıca nüfusta böyle bir yerden diğerine taşınabilir, harita zoom yapmamışken, insan (ya da hangi ırksanız) şekillerini mouse ile bir koloniden tutup diğerinin üzerinde bırakacaksınız. Bu da biraz pahalı ama yeni kurulan kolonilerin çabuk gelişmesi için lazım. Söyliim dedim.

●Üç tane tank: bir kolonideki askeri birliklere bakmak, özelliklerini anlamak ve gerekirse onları terhis etmek için.

●Ortadaki uzun bar: Bu research'in durumudur. Kırmızı olunca research biter.

●Vinç ve bir çarpı gibi bir ikon: Sol tuşla basıp yıkacağınız ikona basmak sureti ile çalışıyor. Binayı yok ediyorsunuz. Kaynakların bir kısmı size geri dönüyor.

●İçinde iki tane sayı yazan dikdörtgen: End Turn. Turnü bitir de denir bazen.

●En alttaki uzun bar: Elinizdeki hammadde-maddeler. Bunlar bina yapımında kullanılabılır.

●Dolar işaretleri: Yöresel ve imparatorluğun genel vergisini ayarlıyorsunuz. Bir de gelir-giderler yazıyor. Bazı binalarda trade yaparak para kazanabilirsiniz.

●Onun altındaki ikon: Burada da halkın mutluluk durumu resmedilmiş. Aşağı düşerse halk çalışmaya, bir bakıma işyana başlar. Önemli. Bunu önlemek için herhangi binalarda olan "culture" olayına girin.

Offfff, bitti. Şimdi oyunun kontrolleri. Haritada elinde silah tutan asker olarak gözükümler askeri birimler. Yıldız gibi olanlar koloni kurma birimleri. Bunları sol

tuşla tutup başka bir yerde bırakarak oraya gitmelerini sağlayabilirsiniz. Sağ tuşla basınca çıkan orders menüsünden de orada ne yapmasını istediğinizi belirtebilirsiniz. Mesela bir yerde Training Facility kurduysanız, birimleri eğitmek için Orders'dan "Training"i seçeceksiniz. Tamam?

THE FINITO OF UNE DIFFICILE WAY

◆Oyunu sizden aramda kilometreler varken elimden geldiğince anlattım. İnanın oyun karışık, alışması zor, ama güzel. Dedğim gibi Real-Time'ciyseniz bulaşmayın ama bu hoş oyuna ön yargısız yaklaşabilecekseniz, sabırlı ve huzurlu iseniz(ne?) alın. Oynayın. Zorlanın savaşın.

◆Savaşlar otomatik oluyor yalnız bir film olarak size gösteriliyor. Bu bir açıdan iyi one açıdan kötü olmuş. Savaşta adamlarınızın yapacağı şeyleri sağ tuşla basıp(ana ekranda) onlara ibtidirebilmeniz iyi olmuş. Nasıl desem, pratikte ok ama teoride ih ih.

◆Sizin bir kolonize saldırıldıklarında sivil halkın korunması için sığınak gibi bir şey var. Onu yapın.

◆Farm'lardan yemek ve odun, madenlerden demir ve "e" ile başlayan diğer maden(ismini unuttum), nuclear plant'lardan elektrik sağlanır. Teknolojiler ile bu binalar upgrade edilebilir. O zaman daha az kişi ile daha çok üretmeye başlarlar. Bence bütün upgrade'leri yapın. Otunda kazanmanın anahtarı bu. Zaten mesela ben Age of Empires'da bütün upgrade'leri yapıp MEG'i yenemeyince bunun sebebi tecrübesiz olmamdı. Upgrade bir yatırımdır ve akıllı yatırımlar kazandırır.

◆Bütün binaları ne işe yaradığı help dosyalarında yazıyor. Oradan okuyun. Zaten öyle çok bina var ki hepsini yazıyacağım.

◆Bir de kırmızı garip ikona bastıktan bir süre sonra gelen tüccarlar var ki onlara mal satmak akıllıca olur. Ben seyrek kullandığımdan mıdır nedir, benim başıma diplomatik bir felaket gelmedi help dosyasında yazdığı gibi. Yalancının.

◆Para olayına önem verin.

◆Human olun. Neden demeniz ihtimalini göz önüne alarak (tek tek basarak) size humanların para konusunda iyi olduklarını söyleyeceğim. Çünkü oyunda bi sürü gider var ve gelir önemli. Ayrıca human'lar yollarla ilgili bir teknolojiyi de bulduktan sonra bir yerden bir yere madde taşıma işine hiç para vermiyorlar. Bu şekilde bir sektörde yemek işini, diğerinde elektrik falan diyerekten (bade süzerekten) çok hızlı şekilde gelişebilirsiniz.

◆Bir sürü gider var dedim ya, işte bu giderlerden en önemlisi askerlerinize

verdiğiniz maaş. Her ay ödemeniz gereken bu para çok büyük miktarlara ulaşabiliyor. Aç ayı da oynamaz (alaka)...

◆Bu kadar.

OKUMA-ANLAMA SORULARI

- 1.Yazarın(Burçak Caner) hayatını araştırın. Niye kadersiz olduğunu bulun. Bu konuda "Karamsar" başlıklı bir kompozisyon yazın.
- 2.Sizce yazar niye bu oyunu real-time'cilara önermemiş? Sınıfta arkadaşlarınızla tartışın.
- 3.Yazıda anlamadığımız kelimelerin anlamlarını sözlükten bulup anlamlarını yazın. Sonra onları bir de cümle içinde kullanın.
- 4.Sizce yazarın tavrında aşağılanması gereken bir gıcıklık-kendini beğenmişlik tavrı var mı? Bunu sınıfta arkadaşlarınızla tartışın.
- 5.Sizin de böyle tanıdıklarınız var mı? Başınızdan geçen bir olayı sınıfta anlatın.

BİR DAHAKİ AYA...

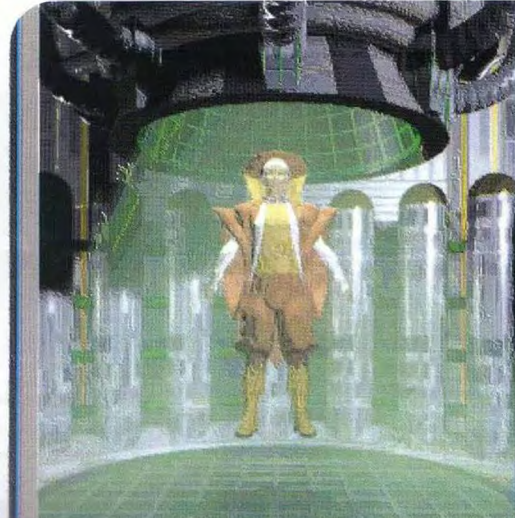
◆İşte böyle. Artık bilmiyorum soruları cevaplamışsınız. Ben bunları sizin iyiliğiniz için, siz kendinizi geliştirin diye soruyorum. ◆"Man on the Edge"i yaptığı disket olayından dolayı kutluyorum. Böylece Zebani'nin de türkçe yazmadığını, iki lafı bir araya getiremediğini, zaten uyumsuzluğundan dolayı hiç bir biraraya olayına giremediğini anlamış olduk. Bunun dışında yaratıcılıktan dolayı gerçekten saygılarımı sunarım. ◆İki-üç aydır ben Age of Empires furysayı almış yürümüşü. Hatta adamlar Internet'e de el atıp en büyükler olduklarını falan söylemişlerdi. İşte bu gün bu strateji özrümlü adamlara dayanamayıp sadece 10-15 dakika oynamış olduğum oyunun başına geçip "en delikanlım hangisi?" diye sordum. Editörümüz hemen beni küçümseyen bir hava ile bilgisayarın başına oturdu ve gıcıkötesi işin yaymak sureti ile abuk sabuk konuşarak oynadığı oyunda tam benim tarafımdan evire çevire yenilmek üzere iken Network bağlantısı koptu. Ben onun beş katı güçlü bir ordu ile üzerine çıkmışken çöken oyun hakkında "bir sürü param vardı", "kaçar kurtulurdum", "sen adam mısın" gibi yorumlardan sonra "ben seni küçümsedim, ondan oldu" diyerek hem mağlubiyeti kabul etmiş hem de benim Kamer'in en baba stratejisti olduğumu kabul etmiştir. Kendisine buradan teşekkür eder, öğren de gel der, başarılar diler, bunu kesenin.... derim. ◆Bir dahaki ay görüşmek üzere(bir yanlışlık olmaz ise).

◆Hepinize iyi günler.

"Çok zor artık, Beşiktaş'ta"

☒Burçak"le moment de partir

est celui que je vis"Caner



Preparing Long Range Scan

75%

bilgisayarınızı aldığınız o mutlu günde,
her konfigürasyonda en hesaplı PC'ler

o güne kadar kaçırdığınız klasikleri aradığınızda,
2000 oyunluk dev oyun arşivi

onlardan sıkılıp en yeni oyunları istediğinizde,
dünyayla aynı anda oyun getirme

upgrade yapmaya karar verdiğinizde,
her kесеye uygun opsiyonlar

bir de printer ekleyelim dediğinizde,
bütün yazıcı markaları

ekonomik yan ürünler aradığınızda,
aklınıza gelecek her türlüşüyle

en ufak bir probleminizde,
hardware ve software desteği

kısacası her zaman yanınızdayız...

KAMER Bilgisayar

IHLAMURDERE CAD. ÇELEBİOĞLI SOK. AKEL HAN NO: 2/5 80690 BEŞİKTAŞ İSTANBUL

TEL: (212) 260 02 25 - (212) 260 37 76 FAX&MODEM: (212) 259 07 91

sizin bazı kişileri oraya gönderip "Diplomacy" görevi vermeniz lazım. Ama başarı kesin değil. Bu biraz o gezegene etki eden düşmanın gücüne, biraz da sizin oraya gönderdiğiniz adamın Diplomacy yeteneğine bağlı. Oyunun başında Princess Leia'yı, ve President Mon Mothma'yı diplomasi görevlerine gönderip kendi gezegenlerinizin bulunduğu yıldız sistemindeki bütün gezegenleri ele geçirmeye çalışın. Gezegenin sol üstünde bina menüsü, sağ üstünde de o gezegendeki donanma var. Herhangi bir menüye iki sol tuş olayı yaparsanız o menüye girersiniz. Alt taraftaki ikonlar genelde Finder Menüleri. Yani üzerinde adam resmi olan "Personal Finder" mesela. Buna iki kere basınca emrinizdeki personal görünür. Birine sağ tuşla basınca (ne?) o kişiye verebileceğiniz emirler görünür. Move falan dışında dikkat çekebileceğim bir Mission seçeneği var. Bu seçeneği seçip bir gezegene basınca o ünitenin orada yapabileceği görevler çıkar. Örneğin bir gezegende "Diplomacy" yaparak bağlılığı arttırabilirsiniz. Ya da düşmana "Espionage" yaparsanız o gezegendeki her bir şeyi öğrenebilirsiniz. Bu işi yapan bir birliğin yakalanıp yok

yüklediğiniz kara birlikleri ile dolu bir donanmayı yörüngeye oturtup (bu arada oturtup kaldırıp falan derken, bunu nasıl yapacağınızı sol tuşla tut, basılı tut, gitmek istediğin yerde bırak derim), sağ tuş menüsünden "Planetary Assault" diyeceksiniz. Savaş sonunda gezegeni aldınız aldınız, alamadınız vah vah. Sonra bir de gezegen savunma işi var. Bazı binalar bu işlemi başarı ile yapıyorlar. Hangileri olduğunu tek tek yazmıyorum, yazamam, "i" ikonlu dosyadan okuyun derim. Donanmalar birbirine girince, bir savaş haberi geliyor (sağ taraftaki küçük ikonlardan üstten ikincisi galiba). O zaman ya işi bilgisayara bırakır



tuşla tut, bırak taktiği) donanmayı büyütme lazım.

Construction Yard'lar bir gezegene bina yapılmasına yararlar. Bu işi sol alttaki robota sol tuş, "Build Facilities" ile yapabilirsiniz. Ayrıca gezegen menüsüne girip oradan Construction Yard'a sağ tuşla basabilirsiniz.

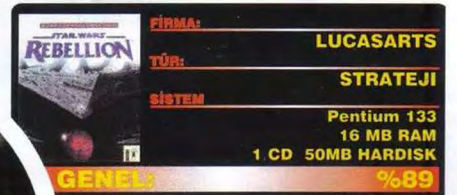
Neysen ne, asıl olay şu (bağlıyorum), oyun güzel. Oyulayıcı, karışık. Mesela emrinizdeki her donanmanın her bir özelliğini, personelinizin özelliklerini falan, her şeyi ezberleyebilirsiniz. Yani ezberleyin. Eğer başınız ekrana bakarken dönmezse, ölmezseniz, sabır vs. hemen alın. Star Wars fanatığı iseniz alın. İşiniz gücünüz yoksa alın. Yani alın. Diyeceğim o ki Darth Vader'ı ele geçirmenin verdiği zevk bu dünyada hiç bir şeyde yoktur. Burada çok gürültü var, başım durdu. Neyse, alın oynayın, beğenin, sevin (her manada) güzel bir oyun bu. Beğenimin bir yüzü kara, beğenmeyen kaplumbağa (yuh yani, her olayda sınırı bilin, kötü espride bile). Buradan DM'im Barış'a, Zebani insanına (ne), bu ay müthiş bir zeka oyunu açıklayacak olan Serkan'a (platform-zeka karışımı, ho ho), selam yolar, SB'yi kutlarım.

"Asla demiş miydik, Beşiktaş'ta"

☒Burçak `Que la force soit avec toi` Caner

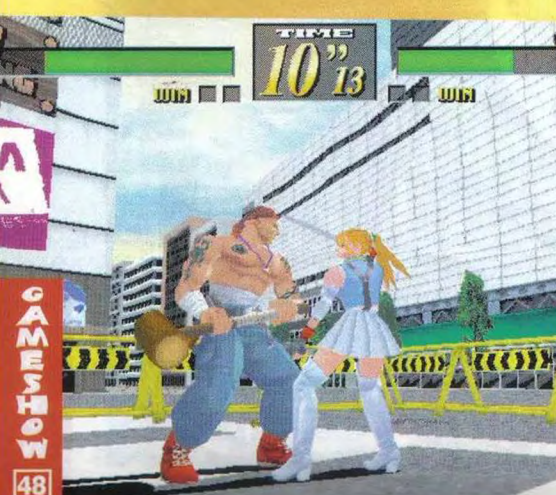
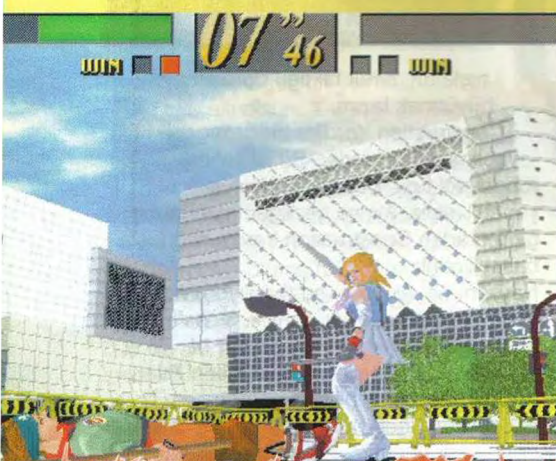
olması ihtimali var. Ya da Y-Wing Long Probe'larla "Reconnaissance" görevi yapabilirsiniz. Bina menüsünden bir binaya sağ tuşla basarsanız o binada üretim başlatabilirsiniz. Mesela Shipyard'dan uzay gemisi, Training Facility'den asker, casus falan üretebilirsiniz. Construction Yard'dan yeni binalar yapabilirsiniz. Bir gezegenin altındaki ilk noktalar enerji puanı, ikinciler ise yeraltı kaynaklarıdır. Her binanın ne kadar şeye mal olduğu o bina hakkındaki ansiklopedik bilgi de görülür ("i" harfi şeklindeki ikon). Mesela maden için bir yeraltı kaynağı puanı bir enerji puanı gerekir. Maden size "Raw Material" sağlar, ki bu her şeyin üretiminde kullanılır. Elinizde stokta kaç Raw Material kaldığı en üstte ortadaki sayıdır. Onun sağındaki Maintenance Point'dır, ki her gemi, bina ve ünite belli bir Maintenance Point'e mal olur. Refinery ve Mine yapmak bu olaya ilahtır dedim. Bir gezegenin yörüngeesine donanmanızı yerleştirirseniz, o gezegene Blockade yaparsınız, ki bu o gezegene her şeyin giriş çıkışını engeller. Yani kimse giremez, girse de çıkamaz. Ayrıca yine sağ tuşla çıkan menüden "Planetary Bombardment" seçeneği ile o gezegene saldırabilirsiniz. Bu arada yalnız askeri, yalnız sivil ya da ne varsa seçenekleriniz olacaktır. Bence sivillere zarar vermek iyi diil. Size olan bağlılığı azaltır. Ayrıca niye yani. Daha sonra Transportlara

(kırmızı bilgisayar şeklindeki ikon), ya da siz alırsınız dümeni elinize (onun sağındaki ikon). Diyeceğim o ki bu savaşlar real-time, basit ve güzel. Anlatılarak anlaşılacak bir şey yok. Zaten ben savaşları kendim yapmadım. Ama space'e basarak en yakındaki hedefe saldır emrinin verildiğini biliyorum. Ayrıca işler kötü giderse "Retreat" olayına girmenin erkekliğin onda dokuzu olduğunu, eğer retreat şansı bile yoksa bütün güçlerle düşmanın en büyük gemisine saldırarak belki ufak bir zarar verme şansı olduğunu biliyorum. Yeni bir donanma kurmak için bir tane ana gemi almak lazım (büyük gemilerden herhangi biri), sonra ona başka gemiler katarak (sol





STREET



En kötü Gang savaşçıları Tokyo Sokaklarında kan arıyorlar. Onlar silahlarıyla bedenleriyle ve zihinleriyle geliyorlar ve eğer sen bu savaşı kaybedersen, burdan cesetinin ayrılır. Yanlızca tek kural vardır oda kuralın olmaması, büyüden silahlarını al ve harr ol...

Vay bea ne giriş yaptım ama. Bu çok anlamlı sözler oyunumuzun yani Last Bronx'un kutusunda yazan ve benim Tarzan İngilizcesiyle Türkçe'mize çevirdiğim sözler. Bu kelimelerin oyunda sizi rakipten dayak yerken kurtaracağını sanmam (zihinle geldim, silahlarımı evde unuttum) ama beni yazıya giriş sendromundan kurtardığı kesin. Efendim Last Bronx Sega firmasının 3D Beat-em-up oyunları serisinin son elemanı, resimlerine bakacak olursanız kardeş oyun Virtua Fighter'a çok benzediğini göreceksiniz (3D Dayak-ye-me oyunları serisi dedik ya). Ama tabii ki Virtua Fighter dan pekçok değişik (ve Artı) yönleri var, mekanlar değişik hareketler değişik karakterler değişik. Aaa bak karakterler dedimde aklıma karakterler geldi, dilerseniz gelin ilk önce şu 8 dayak isteyen ve bedenleriyle gelip zihinlerini getirmeyen karakterleri tek tek inceleyelim.

Yoko Kono: Kendisi US Air Force dan (Hava kuvvetleri). Taa Amerikalardan abisinin katilini bulmak için geldi Tokyo sokaklarına. Yani, herhalde abisinin katilini bulmak için gelmiştir, yoksa ne işi var çetelerin arasında geçen bir turnuvada bu kadar güzel bir kızın. Elindeki Cop larla biraz çene kırarak rahatlamak için gelmiştir

belkide 24420 Km'lik yolu değil mi? Evet Yoko'nun zihinsel rahatsızlığının nedenini öğrendikten sonra birazda kayda değer özel hareketlerine Combo larına bakalım, kayda değer diyorum çünkü her karakterin tamı tamına 49 Combo su OLDUĞUNU bir düşünsenize. Vay vay vay, hepsini yazsam özel ek vermek gerekirdi herhalde (siz o geri sayımın sonunda ne olacağını sandınız, tabii ki Last Bronx özel Combos eki). **Running Heel Trap:** I,I,K. **Vertical One-Two:** G,I,P,P. **Combo High Spin Kick:** P,P,P,K. **Combo Catch Kick:** P,P,K,A,K. **Step Kick Inside:** K+G. **Middle Straight:** I,I,P.

Lisa Kusanami: Buda 17 yaşında genç güzel bir kızımız. Lise'yi bırakıp gitmiş çetelere yazılmış Orchids çetesine katılmış, onunda vardır kendine göre bir mazereti, kendi hakkında konuşmayı pek sevmiyor, elindeki silahıda 2 kısa sopa, bide bunu biliyorum. Hareketlerine gelince; **Slant Back Beat:** G,P,A,P. **Tom-Tom Rush:** G,G,P+K. **Swing Low:** A,A+G,G,P+K. **Hemisemidemiqaver:** P,P,P,P,P. **Orchid Cutter:** G,I,P.

Nagi Hojo: Buda birbaşka kızımız (kaçtane kız vay yaa dediğinizi duyar gibiyim) Nagi'de DOGMA adında bir Kız çetesine üye, ve kapısında "No Boys Allowed" yazıyor (erkekler giremezmiş) Elindeki silahıda Sai, Sai'yi biliyoruz musunuz? Şu bizim Sai ya, hani Ninja Turtles'ada Raphael'in elindeki silah, çatal gibi birşey yani. Özel hareketleri ise; **Screw Fall Kick:** A,K+G. **Triple Spin Kick:** A,A,K+G,K,K. **Sadistic High Kick:** P,P,P,K,K. **Half-Moon Falling Star:** G+A,I,P,P. **Ice Queen:** P+K

(yakındayken)

Yusaku Kudo:

Oh bea sonunda erkek gibi bi erkek dövüşçü çıktı. Buda Neo-Soul adlı motorsikletli bir çeteye üye, hareketleri güzel, Turnuvaya BEN BİR NUMARAYIM diyebilme için katılmış, yazık, oda biraz fazla Egoist işte ne yapısın. Silahı 3 demir çubuk, aralan kısa zincirlerle (Munçika değil) bağlı silah. Negüzle açıkladım, ehehe, yani kısaca Three-section Staff. Hareketlerine gelince; **Soul Swing Double:** G,P,P. **Highway Buster:** A,A+I,I,P. **Shoulder Tackle:** G,I,I,P+K. **Snake Through Traffic:** A+I,A+I,P. **Accelerated Turn:** G,I,P.

Joe Inagaki:

Joe, kötü adam, pek sevmem onu, Joe'da Shinjuku MAD çetesinden. Bu kavgalara neden katıldığını oda bilmiyor, geçerken bi uğrayım, biraz dayak yer çıkarım misali. Joe'nun silahıda Nunchaku, bizim 40 yıldır Muçika diye bildiğimiz şey böyle yazılıyormuş meğersem, neyse, bilmeyenler öğrendiler işte. Birazda birkaç özel hareket öğrenelim bari hazır öğrenmişken. Hareketleri; **Midnight Buster:** A,I,P. **Stealth Bomber:** G,A+I,P+K. **Upward Shot:** A+I,A+I,P+K. **Black Tornado:** I,I,P. **Hey Moe:** I,A,P.

Toru Kurosawa:

Eli sopalı manyak. Valla bu adam sırf diğer dövüşçülere inat olsun kılık olsun diye katılmış bu kavgalara. (Bakın bende dayak yiyebiliyorum hiihiho) Roppongi Hardcore Boys çetesinin üyesi, silahı ise Bokuto.(gülmeysin lütfen... Hiho...) yani tahta kılıç. Özel hareketleri ise; **Assault with Intent:** G,P,P,P. **Knuckle Sandwich:** A,A+I,I,P. **Forehead Dink:** A+I,P+K.

Saburo Zaimoku:

Zaimoku için ne denilebilirki, adam adam değil, insan azmanı birşey, Katsushika Dumpsters çetesinin elemanı, delinin eline vermişler bir balyoz, kodumu oturtuyor, kodumu oturtan cinsten bir adam yani. Siz onun önünde vurabilmek için kırkbin şaklabanlık ters parande düz salto falan denersiniz, bir gidim enerjisi gitmez, o bi BÖEAA der iş bitti. Tam hiç oyundan anlamayan komşunun küçük çocuğunun seçip sizi yenebileceği adam yani ehehe.

Hareketlerinde şöyle; **Side Hammer:** G,I,P. **Zaimoku Wind Up:** G,G+A,A,A+I,I,P. **Workingman's Blues:** I,I+A,A,A+G,G,P+K (yakındayken)

Hiroshi Tommy:

Tommy, işte adamım Tommy, çok güzel hareketleri var, oda bir kız uğruna yani Lisa uğruna katılmış bu kavgalara, Lisa'ya kendisini kanıtlayabilmek için Helter Skelter çetesine katılmış, dayak yiyerek kanıtlayacak kendini. (bak Lisa ne kadar dayanıklıyım... AARGH...) Hareketlerine gelince; **Air with a Vengeance:** Y,P,P. **Full 360:** G,I,P. **Extreme Backlash:** I,I+A,A,P. **AC DC Cartwheel:** G+A,P,P,K. **Double Ankle Breaker:** G,A+I,P,P. **Over Hard:** A,A+G,G,P (yakındayken). Evet, karakterlerimiz bu kadar, sanırım hareketleri okurken G nin Geri, I nin İleri, A nin Aşağı ve Y ninde yukarı olduğunu söylemem gerek yok, onu zaten herkez biliyor. Birde A+G olan yerlerde Geri Alt çapraz demek oluyor, birde hareketlere şunu ekleyim; Rakip yere





düşüğünde ona yerdeken vurmak için Y+P tuşlarına basın (düşene birde sen vur...ma istersen), bu bütün karakterlerde aynı, bilmem anlatabildimmi, anlattım anlattım. Ha tam yeri gelmişken (getirmişken) şu her karakterin yaptığı hareketlere değinelim biraz isterseniz. Eğer rakip sizi yerlerle bütünleştirmişse, yani dayak yemiş ve yere düşmüşseniz Yukarı tuşuna basarsanız yerden Kung-fu stili artistik olarak kalkarsınız (sonrada Artistik olarak dayak yersiniz), geriye basarsanız arkaya, ileri tuşuna basarsanızda ileri yuvarlanırsınız, birde rakip yanı başınızdaysa ve sizde yerdeyseniz korkmaya gerek yok, hemen hızlı hızlı Kick tuşunuza basın, basın ki yerden kalkmadan ona vurabilin, sonra o Block yapsın, sonra tutup arkaya atсын sizi, sonra... Neyse. Bu arada oyunun menülerini hiç yazmadım gördüğünüz gibi, çünkü gerek duymadım, **Single Player**, **Key Settings** falan felan bildiğiniz şeyler yani, yalnız birşey belirtmek istiyorum, oyuna **Arcade Mode**'da başlarsanız sırayla dayak yiyerek ilerlersiniz, ama eğer **PC Mode**'da başlarsanız yine sırayla dayak yiyerek ilerlersiniz, ama busefer oyunun konusunca Demo lar izliyoruz, mesela Tommy ile Lisa

karşılaşınca falan. Ya hadi elim yazmışken diğer seçeneklerde yazayım bari ehe. Baştaki ana menüdeki **Single Player** ile yalnız başımıza huzurlu dayak yiyebileceğimiz **Mode**'lar

arasından seçimimizi yapıyoruz, burdaki **Arcade Mode** deminde söylediğim sırayla dayak yeme Modu. **Survival Mode**'da hayatta kaldığınız süreye göre Puan kazanıp yeteneğinizi ölçüyorsunuz. **Team Battle Mode** bilgisayara karşı takımlar halinde 5 er 5 er dayak yeme Modu. **PC Mode**' demin yazdığım Movie'li dayak yeme Modu. **Training Mode** işte Last Bronx'un en güzel yeniliği, burdan önce kendi karakterimizi seçiyoruz, sonra dayak atmak istediğimiz adamı (şairdinizmi?) seçiyoruz, sonra çıkan Combo listesinden bir Combo seçiyoruz, ve sonra karıştırdığımız gibi bir darbe vurmayaıp öylece "Combo yap bana abi" diye dikilen adama alta benim İ İleri G geri gibi yazdığım şekilde tuşlar yazıyor ve o şekilde Combo yapmayı öğreniyoruz, bence oyunun en güzel yeri, çünkü burada dayak yemiyoruz. Şimdi tekrar ana menüye dönelim ve **Two Players VS** ile aynı bilgisayarda bir arkadaşınızla, ev sahibinizle, patronunuzla, yada editörünüzle dostça ve arkadaşça bir Dövüş yapıp dostluğunuzu pekiştiriyorsunuz. **Team Battle** da yine gurup olarak arkadaşça dövüşme seçeneği, aslında Üniversitelerdeki kavgalarda Last Bronx'da yapmak lazım, hem daha az zarar gelir ehehe. Sonraa yine anamenüden **Network Play** ile modemle yada Internet üzerinden uzaklardaki Amca oğlu yada halanızla maçlar yapabilirsiniz. Yine ana menüdeki **Game Settings** den oyunla ilgili ayarları yapabiliyorsunuz, bunlardan **Match Point** ile kaç round yenenin oyunu kazanacağını, **Time** ile bir round'un kaç saniye süreceğini, ve **Level** ile rakibin sizi ne kadar güzel döveceğini ayarlayabiliyoruz, sonraa **Life Gauge** ile Player 1

ve Player 2 nin enerjilerini ayarlıyoruz, **Life Recovery** ilede round bitipte yere yapıştırmızda tekrar hayata dönebilelimmi dönebilemeyelim mi (bunu 5 kez tekrarlayın) ayarını yapıyoruz nasıl oluyorsa, ben hiç yapamadım, ama herhalde tuşlara hızlı hızlı basıp klavyeyi kırınca oluyordur. Stage seçeneği ilede dayak yemek istediğimiz mekanı seçebilir yada **Random** diyerek bunu sevgili computer imize bırakabiliriz. **Game Settings** deki seçenekler bukadar arkadaşlar, bundan sonra Key Settings var, oradan tuşlarınızı dilediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. **Display Settings**'e gelince; Interlace ile oyun ekranını çizgi çizgi yaparak biraz hız kazanabilirsiniz, yalnız ozamanda oyunu sanki tülbentin arkasından izliyormuşunuz gibi oluyor. **Frame Control** ise oyundaki karakterlerin animasyon hızlarını ayarlamamızı sağlıyor, **Skip Frame 1** (ağır çekim) yada **Skip Frame 5** (hızlı çekim) arasında seçim yapabiliriz, eğer bunu None yaparsak oyun tamamen ağır çekim olur, yani siz rakibin üzerine zıpladıktan sonra gidip mutfaktan çayınızı alıp tekrar bilgisayarın başına dönüp adamın hala havada olduğunu görüyorsunuz, bu şekilde karakterlerin hareketlerinin ne kadar güzel ve yumuşak olduğunu anlıyorsunuz. Birde **Display Mode**'dan ekran çözünürlüğünü 640 x 480 veya 320 x 240 olarak değiştirebildiğimiz gibi renklerde 8-Bit yada 16-Pire olarak değiştirebiliyoruz. **Screen Size** ile ekranın boyutunu ayarlıyoruz. **Model Type** ile de oyunun grafik kalitesini, **Normal** ile oyunun Sega Saturn deki grafik kalitesini, **Detail** ile de (sadece 640x480 ve 16-Bit de) oyunun arcade makinalarındaki grafik

FİRMA:	SEGA SOFT
	TÜRLÜ:
SİSTEM:	DAYAK YEMECE
	Pentium 75 16 MB RAM 1 CD 20MB HARDISK
GENEL:	%85

kalitesini görmek mümkün, ama 3Dfx olmadan oynamak pek mümkün değil, **Detail** seçeneğinde karakterlerin düşünce saçları falan dalgalanıyor. **BG Type** ile arkaplanın detayını ayarlıyoruz, **Zoom** ile de insanların burnunun dibinden mi yoksa uzaktan mı oynayacağını ayarlıyoruz, ve **Bonus Enemy** oyunun sonundaki **Red Eye** isimli kızıl manyağı oldu ya döversek çıkacak adamın rengini ayarlıyoruz. Evet, oyunun ana menüsünde iki seçenek kaldı arkadaşlar, bulardan **Sound Test** ile karakterlerin "Uaah" "Aaauahh" "Hiyaa" seslerini test edebilirsiniz, ve **Movie** ile de oyunun başındaki güzel demoyu tekrar tekrar izleyebilirsiniz.

Biraz da oyunun kritiğini yapmak gerekirse sevgili okuyucular; Ben Street Fighter 2 zamanından beri şöyle adam gibi güzel karakterli bir dövüş oyunu görmemişim doğrusu. Karakterler çok iyi, hareketler Motion Capture ve çok gerçekçi, öyle büyü müyü yok, erkekler gibi kendi silahlarımızla dövüşüyoruz. (ama oyunda 3 kadın var). Bence Last Bronx şu anda PC deki en iyi Beat-em-up oyunu. Sevenlere şiddetle tavsiye olunur. Benden söylemesi...

☒Tuğhan "5 Hits Yaptım" Arslan



Sene 1997. Network altında 4 kişi oyun oynuyorduk. Oyundan önce kimse ally değildi ama oyuna birlikte chat üzerinden anlaşmalar başlamıştı. Engin Abla'nın benimle asla ally olmayacağını bildiğimden (biliyor huyumu ehe), Polat'la konuşup Engin Abla'ya saldırtıyor sonra da Mert'i ikna edip onu da Abla'mıza karşı kıskırtıyordum (zavallı Abla). Bu sırada ben de onların yanında olduğumu göstermek için ufak tefek yoklamalar yapıyordum. Engin Abla iyice oyundan düşünce, Polat'a hadi Mert'e giriyoruz mesajı gönderdim. Bütün askerlerimi Polat'ın köyüne getirdim. Hadi saldırıyoruz diye yazıp, zavallı Zebani'yi Mert'in üzerine saldim. Sonra arkasından ally'ı bozup bütün köyünü yıktım. O sırada zavallı Zebani düşmanla çarpışıyordu. Neler olup bittiğini anlamadığında köyünde taş taş üstünde kalmamıştı. Sonra tek kayıp vermemiş ordumla, savaştan çıkmış Mert'in köyüne girdim. Tabii ki onun da işini bitirmem bir-iki dakika sürdü. Zavallı Zebani "kendimden öğreniyorum, kendimden öğreniyorum" diye diye oyundan çıktı. Tamam yaptığım kalleslikti ama oyunu bir kişi kazanacaktı ve öncekiler gibi bu oyunu da ben kazanmışım. Yani o sıralar herkesleri yendiğim oyunun adı WarCraft 2ydi. Şimdi ise Age of Empires (nasıl konuyu bağladım ama).

Herkesin bildiği gibi şu sıralar GameShow'da Age of Empires fırtınası esmekte. Gerçi oyunun tanıtımını birkaç ay önce yapmıştık ama madem o kadar çok oynuyoruz, öğrendiklerimizi paylaşalım diye gavur dergilerinin yaptığı gibi bir "Strategy Guide" hazırlamaya karar verdik. Tabii en iyi oynayan ben olduğum için (tarzi anlamak lazım) bu görevi ben üstlendim. İlk bölümde genel tavsiyeleri okuyacaksınız, sonra da yerimiz yettiği kadar ırkların özelliklerine göre saldırı taktikleri vereceğim. Tabii ki bunları yaparken oyunu oynamış olanlara hitap edeceğimi belirtmek isterim. Oyunu oynamamış olup da buraya kadar okumuş olanlar okumaktan vazgeçsinler ya da devam etsinler belki bi kaç espri yaparım; güllüp, eğlenip, coşarız.

GENEL TAVSİYELER

●Oyunda yenildiğinizde, elinizde topladıklarınıza bakın. Hangisinden elinizde çok varsa, işte onları fazla topladığınız için oyunu



kaybetmişsinizdir.

●İlk çağı en hızlı atlamak için 7 köylü çıkarın. Hemen **Granary** yapıp food çıkarmaya başlayın. 2 tanesini yakındaki ağaçlara gönderip 120 wood çıkarıp bulduğunuz ormanın dibine (eğer yakınlarında taş veya altın gibi başka bir resource varsa ikisinin arasına) **Storge Pit** kurun. Ve çabucak ikinci çağa geçin.

●İkinci çağa geçer geçmez Scout yapıp etrafı araştırın. Yakınlardaki filleri ve meyve ağaçlarının yerlerini tesbit edip oralarda da food üretmeye başlayın. Köylü sayınızı 18-19'a çıkarın. Farm yapmaya ancak üçüncü çağda başlayın.

●İlk saldırıyı karşı taraftan bekliyorsanız, 2-3 adaminizle taş çıkarıp, köyünüzün etrafını (ormanların kenarından) duvarla çevirip önemli gördüğünüz yerlere kule yapın.

●İkinci çağdan itibaren en az bir adaminizla mutlaka altın olayına girin. Akmasa da damlar.

●Karşı tarafa pıhpıhlarla (Chariot Archerlar'lar bundan böyle pıhpıh diye anılacaktır, niye diye sormayın uzun hikaye) saldırıyorsanız **Storge Pit**'teki archers upgradelerini ve **Government Center**'daki **Nobility** upgrade'ini mutlaka yapın. Binaları yıkmak yerine köylülerini öldürün. Böylelikle rakibin üretimini durdurmuş en azından yavaşlatmış olursunuz. Genellikle ağaç kesen köylüleri savunmasız olur. Onları bulup öldürün.

●Kesinlikle bir kuleye catapult harici birşeyle saldırmayın. Choosen'ların Legioner'lerinin hitpointi çok fazla. Eğer Choosen iseniz deneyebilirsiniz.

●Bilmiyorum ama ben rahip olayını pek tasvip etmiyorum ama fillerinizi ve catapultlarınızı iyileştirme de mutlaka

kullanmazı gerektiğini inkar edemem. Ayrıca bazı ırklarda Temple'da köylülerin hızlarını ve dayanımlarını arttıran bi upgrade var.

Yapabiliyorsanız onu mutlaka

Rahip kullanmayı düşünürseniz Shang, Egyptian gibi ırklar seçin. Bu ırkların rahipleri rakip birliklerini kendilerine çevirme özellikleri (hele upgradeleri yapılmışsa) gayet başarılı. İşte bir Shang Rahibi:
Shang Priest: Koçum gel bakayım sen buraya.
Elephant Archer: Buyur hacı abi.
Shang Priest: Gel sen katıl bizim orduya, bak biz daha güçlüyüz.
Elephant Archer: Emrin olur hacı abi. Hatta istersen ben biziM pıhpıh Cezmiye de söyleyeyim o da gelsin.



yapın. Herkes bunu es geçer, ama siz geçmeyin. Çünkü siz GameShow okuyorsunuz.

●Fillere karşı Centurion'lar (hele upgradeleri yapılmışsa) ve rahipler çok etkili. Genelde oyunlar Iron Age'e kadar sürmüyor ama aklınızda bulunsun işte.

IRKSAL SALDIRILAR

Egyptian: Kleopatra aşkına

Mısırlıların özelliği, iyi altın çıkarmaları ve pıhpıhların hitpointinin, %30 fazla olması. Bundan dolayı Bronze Age'de pıhpıh savaşı için rakibinizi zorlayın. İlk çağda 12 köylü çıkarın. Demin dediklerimden farklı olarak 4 işcinizi ormana gönderin. Çağ atlar atlamaz Barracks ve Stable yapıp hemen Scout çıkarın. Bu arada food çıkarma işlemi bittiyse ordaki işçilerinizi ormana gönderin boş kalsınlar. Scout çıkınca hemen etrafınızı araştırıp, food çıkarmak için yeni meyve ağaçları bulun. 7-8 adaminizle hemen oraya bir Granary kurup food üretmeye başlayın. Bu yöntemle Scout'la araştırma yapıp etraftaki filleri ve meyve ağaçlarını bulup food'unuza food katın. 800'e ulaştınca Bronze Age' atlayıp marketteki tekerlek upgrade'ini yapın. Şimdi biraz wood'unuz ve food'unuz birleşmiş olacak, bir kaç adam daha çıkartıp pıhpıh üretimine başlayın. Demin dediğim upgradeleri yapıp 5-6 tane Pıhpıh yapıp rakibi bi yoklayın. O sırada onların pıhpıhlarını yolda görürseniz köylüler



AGE OF EMPIRES

Strategy

Ama bu operasyonu bir Hitit veya Sumerian gibi ırkların rahipleri ile denerseniz aşağıdaki diyalog kaçınılmaz olacaktır.

Sumerian Priest: Şşhht, koçum sen gel bakim buraya.

Villager: ...

Sumerian Priest: Huoop,sana diyorum sana. Baksana.

Villager: Ne diyon hacı amca ya, işim gücüm var benim, görmüyon mu altın çıkarıyoruz burada.

Sumerian Priest: Gel bak bizim taraf geç, biz daha iyiyiz.

Villager: Ya bi sus ya. Allah'ın adını verdim bak. Git işine.



gerekenleri yaparken rakibinizi bulmuş olmalısınız. İkinci çağa geçtikten sonra 7-8 adaminizla wood çıkarırken, 7-8 adaminizla da food üretin. Bu arada düşman köyünün yakınlarına iki Archery kurup hemen ilk çağ okçularını üretmeye başlayın. 4 tane yapınca rekup köye hemen ilk atığınızı yapın. Kuleye rastlarsanız, kuleye rastlamamış gibi yapıp işçilerine saldırın. Bu sırada da teni okçuları çıkarmayı ihmal etmeyin. Yeni çıkan okçularlada ağaç kestiği yerip bulup bi akın daha yapın. Toplam da 5-6 köylüsünü öldürürseniz rakibinizin işi bitmiş demektir. Bu arada bu taktiği Assyrian'larla da yapabilirsiniz. Onların işçileri %30 daha hızlı ve okçularının atış rate'leri diğerlerinden çok fazla.

Çaresi: Rakibiniz Shang seçmişse, yenilmemek için ya size de Shang seçeceksiniz, ya da demin bahsettiğim diğer ilk çağ ırklarından birini. O zaman Köylülerinizin hızlı olması avantajını kullanarak Shang kadar çabuk gelişebilirsiniz. Yamato seçip ikinci çağı da atladıktan sonra rakibinizin hiç şansı kalmamış demektir. Ama bence Egyptian, Sumerian ya da Hitit seçmek, kaybetme şansınızın çok olmasına karşın daha zevkli oyun adına tercih edebilirsiniz belki. Rakibinze tuzak hazırlayıp, o gelmeden köyünüzü boşaltabilirsiniz siz ondan daha hızlı Bronze Age'e atlarsınız demektir. O zaman yenerseniz bu oyunu rakibinizden daha iyi oynuyorsunuz demektir.

Yamato Rush: Hiç sevmem.

Bu ırkın özelliği köylülerinin hızlı olması ve Cavalry'leri daha ucuza mal etmesi. İlk çağda yedi köylü yapıp, artık ezbere bildiğiniz yöntemlerle ilk çağı atlayın. Yeni food kaynakları için sürekli araştırma yapın. İlk çağda bir adaminizla, ikinci çağda iki adaminizla sürekli altın çıkarın. Atlı asker yapmak için food ve gold gerekir onun için ağaç işine girmeniz pek

gerekmez. 4 atlinizin yanına Scout'u verip hemen saldıya geçin. Bulduğunuz köylüleri hemen katletmeye başlayın. Zaten ilk saldırıda 5-6 köylüyü öldürmeniz gerekir. Bunu başaradıysanız oyun yarı yarıya bitmiş sayılır.

Çaresi: Rakip Yamato'ya eğer, kesinlikle Shang olmalısınız ve adınız gibi emin (ay kötü espri yapasım geldi) olmalısınız ki Bronze Age geçer geçmez size atlı askerlerle gelecek (buna da didiğ mi desek, böyle uzun oluyor). İlk çağdan itibaren taş olayına girip köyünüzün etrafına kuleler kurun. Böyle bir saldırıya hazır olun işte. Okçular çıkarn. Köylülerinizin ölmemesi için elinizden geleni yapın. Siz de Bronze Age'e geçtikten sonra pihpih yaparak karşı tarafa saldırılarına başlayın. Çünkü büyük ihtimalle onun köyü savunmasıdır. Hemen köylülerine saldırın. Bu arada kendi köyünüzü de ihmal etmeyin. Benim en öğrendiğim oyun şekli. Allah'tan bizim çocuklarda pek sevmiyolar bu tür oyunu.

Babylonian: Rauf buldu, yorumsuz.

İlk çağı klasik olarak atlama çalışmalarına başlayın. Bir adaminizla da rakibinizi arayın. İlk çağı atlama düğmesine basar basmaz bir kaç adaminizla taş çıkartmaya başlayın. Bu sırada kalan ağaçlardaki foodları toplamaya devam edin. Çağ bittiğinde artan foodunuzla yeni adamlar üretip taş çıkartmaya devam edin. 1500 civarı taşınız olunca Granary'deki kule upgrade'ini yapıp bütün adamlarınızla rakip köye gidin. Rakibin food ve wood ürettiği yerlere ikişer üçer kuleler dikin. Town Center'in etrafına da kule dikip Onun bütün üretimini sıfırlayın. Sonra da o köye kendi köyünüz gibi yerleşip gelişin.

Çaresi: Rakibinizin böyle bir şey yapacağını anladığınızda hemen köyünüzü terkedin başka bir yerde gelişmeye devam etmeniz. Rakibiniz çok büyük zaman kaybettiğinden siz daha hızlı ikinci çağı atlayabilirsiniz. O zaman da siz saldırırsınız.

Aslında Age of Empires hakkında söylenecek daha çok şey var. Ben sadece en genel haliyle ne yapmanız gerekenleri söyleyip, bazı ırklara göre bir kaç taktik vermeye çalıştım. Son olarak internet erişiminiz varsa, bir arkadaşınızda oyunu ödünç alıp makinanıza install edin. Çünkü multiplayer mode'da oynanırken, her 3 player için, 1 adet CD istiyor. İsterseniz www.zone.com'da, isterseniz Aidata'da #gameshow odasında, isterseniz de Raksnet'de #Age of Empires odasında kendinize rakip kolaylıkla bulabilirsiniz. Benim söyleyeceklerim bu kadar. Son dakika yardımlarından dolayı Brother kankaya teşekkür edip yazıyı bitiriyorum.

Sürç-i lisan olmuştur, affolduğu görülmüştür.
✉M.Emin Gür

yerine pihpihlarına saldırın. Sizininkiler, onlardan güçlü olduğu için savaşı siz kazanacaksınız. Hemen yenilerini yapıp ilk önce bütün askerlerini öldürün. Sonra da köylülere girmeye başlayın. Arada bi kaç catapult yapıp kulelere saldırın. Sürekli pihpih göndermeyi asla ihmal etmeyin ve Bronze Age de onu savaşmaya mecbur edin. Sonra çaktırmadan siz IronAge geçin ve Government Center'daki aşağıdaki diğer saldırı upgradelerini yapın. Sonra gelsin pihpihlar, gitsin pihpihlar.

Çaresi: İlk çağ ırklarından (Shang, Assyrian, Yamato) herhangi birisini seçebilirsiniz ama o zaman pek başabaş bir oyun olmaz. Bu ırkları başarılı bir şekilde oynarsanız, Egyptian'ları avantajları olan pihpihları kullanmadan yenebilirsiniz ama dediğim gibi pek zevki çıkmaz. Asıl zevkli olanı Sumerian'ları seçip başabaş mücadele etmek. İlk çağlarda taş çıkarma işlemine biraz önem verip etrafı duvarla çevirirseniz ilk saldırıyı atlatabilirsiniz. Sonra da gerekli upgradeleri yapıp (ne de olsa food'u ondan iyi üretiyorsunuz) dişediş bir pih pih savaşı yapın. Açıkçası benim en zevk aldığım oyun şekli bu. Her iki ırk da olmaya razıyım.

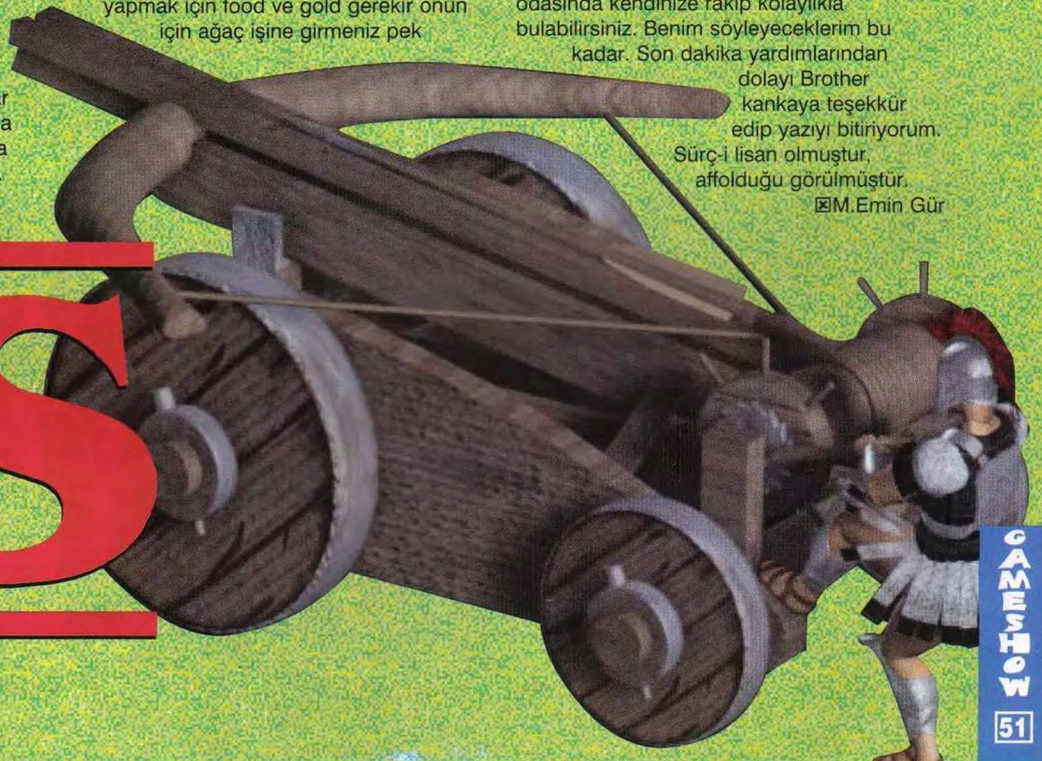
Shang: İşçinin 1000'i bi para

Herkesin de bildiği gibi bu ırkın en önemli özelliği işçilerinin çok ucuza mal olması.

Rakipleriniz ilk çağda sekiz işçi yaptığı food'da 12 işçi çıkarabilirsiniz. Oyun başlar başlamaz ilk iki adaminizla rakibinizi arayın. Bu sırada işçi üretmeye devam edin. İlk çağda yapmanız

AGE OF EMPIRES II

Game Guide





Tamam bu oyun için iki sayfa ayırmak gereksiz, kabul ediyorum ama n'apalım. Serkan arkadaşımız oyun açıklamak istedi. Onun zeka seviyesine göre oyun bulmakta zorlandık işte. Aradık taradık arşivi, onun kadar salak olan bi oyun bulduk sonunda. Birbirleri ile çok iyi anlaştilar. Bütün bayram tatilini ekrandaki hareket eden nesnelere ne olduğunu anlamakla geçirdi.



Siz sakın inanmayın onun "Aslında ben strateji açıklamak istiyordum laflarına". Onun açıklayabileceği strateji en son North&South vardı. Safim bütün stratejileri o oyun gibi sanıyor. Biz de çaktırmıyoruz, yeni gelen oyunları oynaması için henüz hazır olmadığını. Ha bi de yazının sonundaki tavsiyeleri, gözünden gözlük çaldırın bi Serkan'ın yazdığını ihmal etmeyin lütfen.

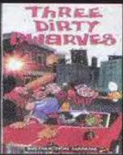


Selam dostlar. Görüşmeyeli nasılsınız bakalım. Ben oldukça iyiyim. Bayram tatili benim için nefes alma molası gibi bir şey oldu {bu arada hepimizin geçmiş kurban bayramını kutlarız}. Bir yandan ödevlerimi yaptım, bir yandan son zamanlarda yapmadığım, adına "eğlence" denilen şeyden yaptım {güzelmiş be...} bir yandan da hasret giderip dergide yazı yazdım. Her ne kadar zamanım olmasa da dergiyi takip etmiyorum değilim. Bakıyorum da Polat denilen yazar müspetesi Overdose'u iyice sahiplenmiş, yok 40 sayfa olsun bilmem ne.... Sen ... yani sen, bildiğimiz polat karışçı, sen kim oluyorsun da kırk sayfa yazı yazacaksın. Daha şu sekiz sayfayı dolduramıyorsun. Bir de utanmadan okuyuculara "Yazılarınızı diskette gönderin, çünkü ben o yazılan okuyup bilgisayarda yazmaya üşeniyorum. Hem diskette gönderirseniz yayınlarım, yoksa yayınlamam haaa..." gibi ahlaksız teklifler sunuyorsun. Bir de bunu kampanyaymış gibi gösterip, "Disket kampanyası çok tuttu" diyerek okuyucuyla dalga geçiyorsun. Bana bak Polat efendi.... bunlar okuyucu mu yoksa yazar mı?... Sen meydanı çok boş buldun galiba, oraya gelirim o disketleri alır bir yerlere koyarım.. Ben Sadettin Tek... çok gaza geldim galiba bu konuyu kapatıp biz oyunumuza dönelim. Gerçi ben bir strateji oyunu açıklamak istiyordum ama güzel bir oyun bulamadık. Bu oyun da çok hoşuma gidince tamam dedim ben bu oyunu açıklarım. Oyunumuz bir platform oyunu ve konusu da üç pislik dwarf'un başından geçen maceralar. Platform oyunu sevmeseniz bile bu oyunun demosunu izlemenizi tavsiye ederim {İçinde birazcık olsun çocukluk olan arkadaşlara}. Demo çizgi film olarak hazırlanmış. Tamamını anlatmayacağım ama biraz bahsedeyim.

Bord-game oynayan üç kafadar ve bir de DM. Bu üç kafadar bizim oyunun kahramanları dwarfı canlandırıyor. Bu arada bir yanlış anlama ve peşinden THACO zarında atılan bir J Dwarf'ların eski çağlardan günümüz dünyasına düşmesine sebep oluyor. Bir spor mağazasına düşen dostlarımız kendilerine uygun silahlar bularak yeni bir maceraya atılıyorlar. Oyun aynı arcade makinelerindeki oyunlara benziyor.



Three Dirty Dwarves



FİRMA: SEGA
TÜRÜ: PLATFORM
SİSTEM: Pentium 75
16 MB RAM
1 CD 20MB HARDISK

GENEL: %81

Üç dwarf sizin üç hakkınızı temsil ediyor. Üçünün de farklı özellikleri var. Birisi bowling takımlarını, diğeri baseball sopası ve toplarını kendisi için bir silah yapmış sonuncusunu elinde ise bir shotgun ve etrafa dehşet saçıyor. İşte şimdi sokaklarda ki macera başlıyor. "Q" ve "E" tuşları ile hangi adamınızın ön planda olmasını istediğinizi seçiyorsunuz (araya gireyim oyunu üç kişi ani anda oynayabiliyor. Gerçi ben denemedim ama oyunun menüsünde böyle bir seçenek bulunuyor). "Z" tuşu uzak saldırı, "X" tuşu yakın vuruş, "C" tuşu ise zıplama. İlk başta ufak ufak adamları döverek işe

orada. Maalesef oyunun bütün bölümlerini oynayamadım. Ama oynadığım kadarıyla her bölümü bitirmek için değişik bir şeyleri çözeniz gerekiyor. Mesela ilk bölümde



elektrikli telleri geçebilmeniz için, alt kata inip elektriği kesmeniz gerekiyor ya da yeşil adamların dışından {Karı azmızı. Tuttuğunu öpüp bayıltıyor. Kaçış yok yakalayıp öpüyor. Çok tehlikeli.} kurtulmak için başka bir yeşil adamı alıp karının üstüne atmak gerekiyor. Bunları çözünceye kadar aynı bölümü bir kaç kere oynamanız gerekebilir. Bölüm sonları güzel demolar, aralara serpiştirilmiş eğlenceli bölümler oyunu monotonluktan kurtarıyor. Bayramda gerçekten iyi zaman

geçirmemi sağladı. Size de tavsiye ederim. Şimdi gelelim yıldızlı notlara...

- Kamer çok değıştı çok... Bakalım daha neler göreceğiz.
- Azimli insanları severim. Aferin Burçak sen de yazar oldun artık.
- Levent az konuşsun. Zaten her gün başımda bir de Emin ona da yazı verdi moralim bozuldu.
- Levent'le güreşiyorduk {kiye tek}. Kardeşimin ayağını incittti. Bayram gecesini hastanede geçirdik. Yazık zor yürüyor çocuk. {Levent bir aydır. Yavrusunu severken öldürebilir.}
- Artık FRP'de oynayamıyorum zamanım yok. Çok yazık çok...
- Kızlara çok yüz vermeyin. Her ne kadar sizi peşinden koşturmak isteseler de kendilerini sizin istediklerinizi yapmak zorundaymış gibi hissederler. Altın almayın, çok kızarsanız kodummu oturtun.
- Siz siz olun yeni tanıştığınız insanlar için eski arkadaşlarınızı kırmayın, küstürmeyin {satmayın yani}. Unutmayın ki eski dost düşman olmaz, onlar sizin kötü gününüzde de yanınızdaydı.
- Hayatta herkes hata yapar önemli olan hatanızı fark edip, en az zararlı bu hatayı düzeltmektir. İşte bunu yapabiliyorsanız, istikbal size göz kırpmıyor demektir. Dip notlardan sonra geldik en dip nota Engin karısı içinde yukarda bahsettiklerim geçerli. Ona da çok yüz vermeyin. Hatta hiç yüz vermeyin o sizin istediklerinizi yapmak zorunda. Bir de zebaniyi ihmal etmeyin. Duygulu çocuk, sonra mektup yazmadılar diye Emine sarılıp ağlıyor. Hepinize çok seviyorum. Kendinize iyi bakın.

Gidiyorum dönmem, yazdan önce...

Serkan "Arada bir gene yazarım" Uybaş

başlayın sonra adamları dövdükçe çıkan kafaları toplayın. Bu kafaları elde etmenin bir yolu da sandıkları kırıp içinden çıkan zarı almak. Bu size tam üç kafa verecektir. Bu kafalar sizin özel saldırılarınız için gerekli. "A", "S" ve "D" tuşları özel saldırı tuşları. Toplam üç kafanız olduğunda özellikle "D" tuşunu kullanmanızı tavsiye ederim. Eğer bir adamınız vurulursa yere düşer ve sersemler. Onu ayıltmak için yanına gelip "X" tuşuna basın. Böylece o da ayağa kalkıp maceraya devam edecektir. Eğer geri dönmeyi düşünmüyorsanız içinden zar çıkan sandıklardan birini kırarsanız. Hop adamınız

TV
GAMES

TOMB R

Merhaba, geçen ay kaldığımız yerden devam etmek üzere tekrar huzurlarınızdayız. Aslında böyle durumlarda ufak çapta bir flashback olayı yaşatmak lazım ama hiç işim olmaz. Alın dergiyi doğru dürüst takip edin. Bu sert çıkıştan sonra artık yavaştan konuya girelim. Geçen ay yüksek oyun açıklama kurulunun imzaladığı bir anlaşılmaya göre SE yazılan yerler save edilecektir. Aksi davranışta bulunanlarla ilgili kurul kararınının 27. maddesine göre cezai işlem uygulanacaktır.

40 Fathoms:

fath.om (fād'hym) i.kulaç (uzunluk ölçü birimi) İsminden de anlaşılacağı gibi bölüm suda başlıyor. Hem de ta dibinde. Sizin fiçi ve varilleri takip ederek yüzmenizi gerekiyor. Tabi karşınıza çıkan köpökbalkıkları seyretmek için konmamış oyuncu. "Uy anamlal" - Muhlis bey 1993. Batık bir tekneye geliyoruz. İçine yüzün ve nefes alın (huhhhhh) SE. Bir köpek daha gelecek, seyretmeyin. Tekrar dalın ve öbür odaya gidin. Eğer zıpkınız için okunuz kalmadıysa bir kez daha nefes alın ve içerilere doğru ilerleyin. SE. Dalın ve sağ alt taraftaki boşluğa doğru yüzün. Onun da arkasında karşı duvarda bir boşluk daha var. Bir sonraki odanın sonuna kadar yüzün. Solda bir kol var onu çekin ve açılan delikten girin. Yolu takip ederek yüzün kasaların olduğu yere gidin. Kasaların altındaki delikten devam edip sudan çıkın. Odanın içinde bir düğme var onu bulup çekin. Sular boşalacaktır. Kasaların oraya geri dönün. Böylece yukarıdaki bölmeye çıkmanız mümkün olacaktır. Oraya çıktıktan sonra gri secreti alın. Ve adamı iptal edin. SE. Odanın ortasındaki tuzak kapının üstüne çıkın. Düşükten sonra el çabukluğu ile iki salatalığı doğrayın. Sağ yukarıdaki açıklığa hopyaya zıplaya çıkın. Hemen solda bir kol olacak.

Heyecanlanmayın, o kolu nazikçe indirin. Bu iki kapıdan birini açacaktır. Fakat zamanlayıcı var. Açılan kapı koridorun sonunda solda. Lakin pencereden dışarı bakmayı ihmal etmeyin. Adamlar yapmış yaw. İçeri girin ve denize girip secret'i alıp dönün. Sonra karanlık koridordaki merdivenden yukarı çıkıp kolu indirin bu da ikinci bir kapı açacaktır. O kapıdan girdiğiniz takdirde içeride izgaralardan iki tanesini söndürecektir. Buradan itibaren okumayı bırakıp oyuncu konsantre olmanız lazım lakin yeterince hızlı değilseniz yaptığımız herşey boşa gidecektir bu yüzden SE SE SE. Sönen en son ocakların yanındaki kolu indirin. Bu kol ise secret 2'nin oradaki kapıyı açacaktır. Gidin ve içerideki kolu çekin. Bu kol 5 ocaktan son üçünü de söndürecektir ama bu arada ilk sönen iki ocak tekrar yanacak. Bunun için 10 saniye içinde diğer iki ocağı da söndürüp (bakınız yukarı kısım) sönmüş ocakların sonuna koşup kapıyı açın ve SE.

Lüferi şişleyin. Veeeee bir öncekinden daha da beter bir puzzle'la hazırlanın. Çünkü şimdi SU ALTINDAYIZ. Suya atlayın ve kapaktan üçüncü odaya kadar yukarı yüzün. Üçüncü odadaki kolu çekip direk aşağıya dalın ve açılan kapıdan girip kolu çekip tekrar yukarı üçüncü odaya çıkın ve deriini bir nefes alın. SE.

Çıktığınız yerde bir delik olacak, oradan aşağı düşün ve oradaki kutuyu bulup açıklığın altına çekin. Yukarı çıkın, bir kol daha bulacaksınız. Onu çekince kayaların hepsi dökülecek. Tekrar aşağı inin. İki merdivenle karşılaşıacaksınız. Sağdakinden yukarı çıkın. Soldaki duvarı takip ederek yukarıdaki kapaktan çıkın ve oradaki kolu indirin. Tekrar aşağı çıkıncaya kadar inin ve bu sefer soldaki merdivenden çıkın. Şimdi de sağdaki duvarı takip ederek yukarı çıkın. Kayaların üstünde bir düzliğe çıkacaksınız koşup karşıdaki başka bir kayaya atlayarak devam edin. Delikten girin ve içerideki kolu

En sevdiğiniz filmler sırasıyla T2, J.Park ve Titanic ise....



çekip su sesini duyduktan sonra yeniden en alt kata inip metallerle kaplı üçüncü odaya girin. Yolum sonunda az önce doldurduğumuz oda var. Fakat içi sadece suyla dolu değil. Bir adet de lavuğu yanında veriyoruz. Onu halledin ve suya atlayın. Suyun dibindeki kapıdan girin. Koridorları takip edince bir odaya çıkacaksınız. Burada karşılama komitesi var tabii ki. El sıkıştıktan sonra kolu indirip açılan kapıdan girin ve bu level'i bitirin.

Wreck of Maria Doria

Dalgıç zıpkınlayın ve suyun altındaki koridorun sonuna çıkın. Aşağı kayıp kırılan zeminin üstünde durup aşağı düşün. Düşme sırasında kaybettiğiniz enerjiyi telfi edin. Aşağıdaki iki adamı öldürün. Kutuyu bulun ve çekip arka odaya sokun. Oradan iyice uzaklaşın ki arkasındaki kutuları rahatça çekebilesiniz. Bütün kutuları çekince karşınıza iki yol çıkacak. Sağdaki takip edin ve adamları öldürerek yolunuza devam edin. Camlara dikkat. Burası balo odası. Ve ters duruyor!?!? Şimdi girdiğimiz kapının tam sağ tarafındaki girişe devam edin. Yerde camlar var. Onların üzerinden yürüyerek geçin ve camın olmadığı aralığa gidin.

Oradan karşıya doğru koşunca aşağı kata giriyorsunuz. O kattaki anahtarı alıp (bathroom key) tekrar yukarı çıkın. Yukarı çıkınca öbür odaya gidin (bathroom). Odada tam kapının karşısındaki duvarın arkasında bir kilit var. O kilit anahtarla açın ve açılan kapının ardındaki düğmeye basın. Bu iki büyük kapı açacak. Ama açılan kapıdan adet yerini bulsun diye bir lavuk geliyor. Onu haklayıp oradaki düğmeye basın. Şimdi balo odasındaki kapıyı açtık. Balo odasına gitmeden önce açtığımız iki kapıyı kapayın ve doğru balo odasına gidin. Sağdan yukarı çıkın ve tutunarak kapının oraya oradan da sol tarafa gelin. Adamı öldürdüğünüz yerden ileri devam edip karşıdaki "circuit breaker" ı alın. Geri kapının oraya dönün. Kapıdan girip köşeyi dönünce bolca kapının ve kilidin olduğu bir koridora geliyoruz. Koridordaki ilk kapıyı açın ve devam edin. İkinci (sağdaki) kapıyı da açın o kapıdan içeri düşün. Sağdaki kutuyu çekerek kolun altına getirin ve kolu indirin. Daha sonra sağdaki kutuyu kapının altına çekin ve kapıdan girin.

Oradan da rampayı takip ederek adamın oraya gidin. Adamı öldürüp odaya girin. Oradaki kutuyu çekerek kolun altına itin ve kutunun altındaki anahtarı almayı da unutmayın. Kolu çekip açılan kapıdan baştaki koridora çıkın. Koridorun girişindeki kilidi anahtarla açın. Kapıdan aşağı atlayın ve aşağıdaki kasayı diğer iki kasanın hizasına çekin ki yukarıdaki duvara gömülü olan kasayı iki defa çekebilesiniz. Bu sayede gizli bir geçit ortaya çıkıyor. Arkadan çıkan kasayı da iterek sağdaki geçide girin. SE. Sol taraftan koşarak ilerleyin ki devrilen variller sizi düzeltmesinler. Variller geçtikten sonra soldan gidip yukarıdaki adamı öldürün. Ortadaki delikten aşağı inin ve suyun içindeki kolu çekin. Aynı yerden yukarı çıkıp açılan kapıdan içeri girin. (Kapı zamanlıdır). İçeri girince gördüğümüz kolu indirin ve SE, sağ taraftan aşağı kayarken karşıya zıplayın ve oradan da kayarken tutunun. Açılan tuzak kapanıyor ve tomb raider tarihinin en kötü bugü ile sizi kapanan kapının içinden üstüne çıkarıyor. Sonra yukarı çıkıp kolu indirin ve ortası delikli odaya girdiğimiz kapının tam karşısına geri dönün.

Burada açılan kapıdan bakıp üç adamı öldürün. Oradaki düğmeye basmanız öbür taraftaki bir kapağın açılmasını sağlayacaktır. Çabucak oraya gidip aşağı atlayın. Hemen sağınızda devre kırıcıyı alın ve ortadaki boşluğun etrafından dolaşarak düğmeye basın. Eğer bu arada açılan kapaklar tekrar kapandıysa devre kırıcıyı aldığınız yere geri

Ayağınızda uzaylı balgamına benzeyen Nike vs ayakkabılar varsa....



Sırasıyla disco, acid, techno ve de hip-hop dinlediyseniz....



Son zamanlarda F1, Tolkien, Star Wars ya da IRC hastası olduysanız...



Son aldığınız kaset (en son popüler Türk grubu ne?) ise....



Lara Croft'un seksi olduğuna inanıyorsanız o zaman SÖZÜMÜ DİNLEYİN....



ALPADER 2

dönün, kapaklar açılacaktır. Bu açık kapaklardan yukarı çıkın ve ortası delik odaya geri dönün. Ortadan aşağı inin ve köşedeki kapıdan devam edin. Yolumuza devam edince bir devre kırıcı daha bulacağız. Düğmelere basın ve açılan kapaktan (yukarıda) adamların olduğu yere inin. Adamları öldürüp baştaki havuza gidin. Suya atlayın, yolunuza çıkan kolu çekin ve onun açtığı kapaktan çıkın. Dışarıda sizi yine elemanlar bekliyor. Hallettikten sonra SE ve devre kırıcıları yerlerine yerleştirin. Her seferinde bir ateş sönecektir. Kasayı yukarıdaki çıkışı önüne çekin. Köşeyi dönünce karşınıza çıkan işçiye dikkat edin. İşçiye öldürüp kolu çektiikten sonra odanın öbür tarafına hoplaya zıplaya gidin. Oradan suya atlayın ve yola devam edin. İstavriti avladıktan sonra suyun karşı tarafına gidin. Bir işçi de orada bekliyor. Manivelalı kapıya gidin ve içerdeki kolu indirip açılan kapıya doğru koşun. Odadaki kutuyu itin ve arkasındaki kolu indirip açılan kapağa gidin. Suya atlayın ve çıkın. Sualtı hayvanatlarını bekleyin ki üstünüze gelsinler. Bu onları anahtardan uzaklaştıracaktır. Sonra tekrar atlayın ve gidip anahtar alın ve oradan uzaklaşın. Oyunun başında gördüğümüz kilimli kapıya gidin ve anahtarla açın. Kolu indirin ve açılan kapaktan aşağı inip kasayı itin. Böylece oradaki düğmeye ulaşırsınız. Anahtarla açtığımız odaya dönün ve açılan kapaktan girin. İki zorlu rakiple karşılaştıktan sonra da suyun içinde kendinizi garantiye alın. Bölümü tamamlamak için varillerin arkasındaki gizli pasajdan ilerleyip çıkışa ulaşın...

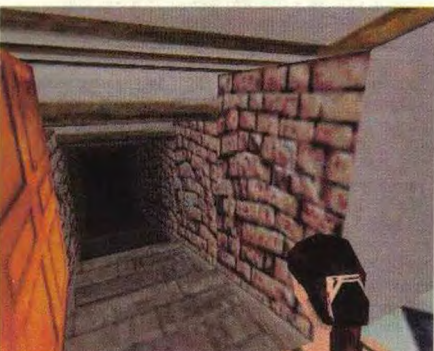
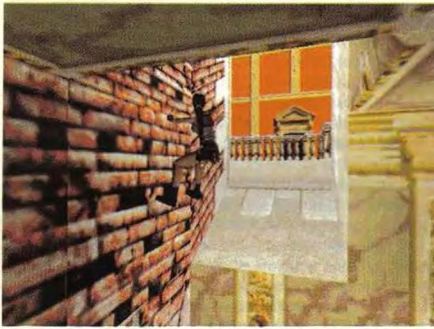
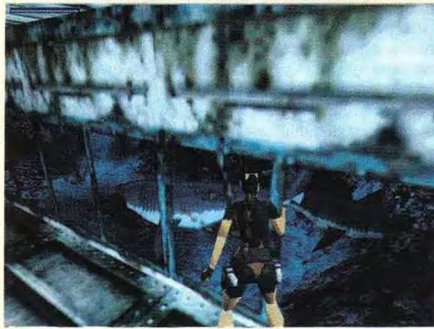
Living Quarters

İlk duvardan sola dönüp arkadaki kolu çekin. Açılan kapaktan yukarı çıkın. Adama öldürüp geldiği yerden devam edin. Ateş edeceklerdir. Sola devam edin. Yukarıda bir adet düğme var. Ona dikkat edin. Altındaki yoldan devam edin. Koridorun sonundan aşağı düşün, karşınıza üç adam çıkıyor. Varillere dikkat. Rampanın ucuna kadar gelip karşıya atlayın ve tutunup sağa doğru öylece ilerleyin. Geldiğiniz yerde aşağı atlayıp kolu çekin. Soldan yukarı çıkın ve ordan bir kat daha yukarı çıkın oradaki kolu çekin. Aşağı atlayın. O noktada SE, oradan atlaya atlaya karşıya geçin. Önünüzde çıkanlara acımadan gidin ve kasayı 3 kere itin. İkinci kasayı da ittikten sonra aşağı inin, kolu çekip tekrar pistonların oraya geri dönün. Pistonların bu pozisyonu sizin karşıdaki kola atlayabilmenizi sağlayacaktır. Kolu çekmeniz ise ocaklarla dolu odanın suyla dolmasını sağlayacaktır. Böylece oradaki kolu da çekebilip açılan kapıdan girebileceğiniz SE. O kapının ardında ise tüplüpodalar var. Aynı zamanda müren balıklarına da dikkat edin. Suyun içindeki oyuktan girip kolu çekin ve sudan hemen çıkın !!!

Dışarı çıkıp etrafında yosun olan kapakçıktan girin. Adama öldürüp kolu çekin ve kolun karşısındaki kapıdan devam edin. Önceki sağdaki sonra da hemen soldaki kolu çekip karşıya atlayın ve açılan demirlere tutunarak sağ taraftaki boşluğa çıkın ve kolu indirin. Açılan kapağın oraya gidin ve önce ileri sonra geri sonra tekrar ileri zıplayarak (gerçi tam olmadı ama siz yaparsınız, aslansınız siz, hedeheeeeyt) karşıya geçin. Kasayı görene kadar devam edin. Kasayı önce çekin ve sol tarafına geçin. Asılarak bir sonraki aralığa geçin ve karşıya atlayın. Yolu takip edin ve bir iki atlamadan sonra bayırtaşaa bir koridora gelin. Elinde demiriyle sizi bekliyor. Demirini ona geri verdikten sonra en tepeye ulaşmaya çalışın. Oradaki kapıdan aşağı atlayın. Salonu geçip (adamlara dikkat) çekebileceğiniz bir kasaya ulaşacaksınız. Onu da çekin ve balkondan aşağı atlayın ve yolu takip edin. Karşınıza çıkan adamları öldürüp aşağıdaki kasayı çekin ve altındaki anahtar alıp yukarıda çektiğiniz kasanın açtığı yola gidin. Oradaki kilidi açın ve adama öldürün. Şimdi tiyatrosdasınız. Balkona çıkın ve oradaki adama öldürüp kolu çekin. Şimdi perde açıldı. İçerideki adama öldürün. Yolum sonundaki kasayı çekin ve yukarı çıkın. Bir flare yakın çünkü aşağısı oldukça karanlık. İlerleyin (çamlara dikkat) yolum sonundaki düğmeye basın ve su dolan yere gidin. Suya atlayın ve karşıya geçip bölümü bitirin

The Deck

Bölüm lav silahlı bir lavuğun saldırısıyla başlıyor (lavlıpoda). Neyse onları halledersiniz. Sağdan giderseniz bir roketatarınız olacaktır. Şimdi başladığınız yere dönün ve suya atlayın. Lüferlere dikkat edin. Sol tarafta sudan çıkın. Gidip anahtar alın. Tekrar suya atlayıp suyun altındaki geçiti bulun ve öbür taraftan çıkın. Sudan çıkar çıkmaz elemanı ve alevliyi patlatın. Kutuların oraya gidin ve tek başına duran kutuyu itin, sonra yukarı çıkıp üstteki kutuyu da itin, aşağı inip ilk ittiğiniz kutuyu iki defa geri çekin (itin) sonra onun arkasındaki (tek kapıyı açın).



Açılan kapıdan içeri girin. Suya atlayın. Sağa doğru köşeyi dönünce bir kol var, onu indirin. Tekrar sudan çıkın ve alevliyi öldürdüğünüz yere gidin. Yeni dostumuz da öldürüp yolun sonundaki tuzak kapıdan aşağıya düşün. İlerdeki merdivenden çıkıp sağdaki kolu indirin. Böylece su boşalıyor. Az önce açtığımız kapıdan girip gömülü olan kutuyu iki defa çekin. İçeri girip suya atlayın ve adamları öldürün. Suyun içinde bir secret var. sudan çıkıp adama öldürün ve kayalardan yukarı çıkıp aşağıdaki tünelde doğru ilerleyin. Tünelde bir adam daha var. sağdan devam edin. Teknenin üstündeki kutuya düşün. Anahtar alın. Tekrar tünele girin ve bu sefer yol ayırından sola dönün. Güverteye ulaşana kadar yukarı tırmanın. Güverteye inin adamları öldürün ve geminin havuzuna kadar inin. SE. Havuza girin ve dışarıdaki adama öldürün. Secret 2 de havuzun içinde. Havuzdan çıkın bir kat aşağı inin ve sağdaki beyaz küteye, oradan da geminin üzerine atlayın. Geminin öbür ucundaki yarığa tutunup ve karşı kayalardaki yarığa atlayın. Basamak şeklindeki kayaları görünceye kadar yürüyün. En üste ulaşın. SE. Karşıdaki çatıya atlayın. Çatıda aşağı doğru kendiliğinden açılan kapının üstüne çıkın. Düşükten sonra içerideki kutuyu bulun ve onu çekip arkasındaki düğmeye basın. Açılan kapıya gidin (dışarıda sağ tarafta). İçerideki kilidi anahtarla açın. İçeri girin. Karşı duvardaki kilidi açın. SE. Açılan kapıdan odadaki düğmeye basın. Düğmenin açtığı kapıdan girin ve çıkabildiğiniz kadar yukarı çıkın. Büyük bir yarık karşınıza çıkacak. Oradan geminin üzerine düşüp anahtar alın. Aşağı atlayın. Oyunun başında çektiğimiz kutuların oraya kadar gelin. Aşağıda lavsilahlılar var dikkat. Şimdi anahtarımızı kullanarak son kapıya da açın ve oyunun ilk anımetini alın ve gülümseyin

Tibetan Foothills

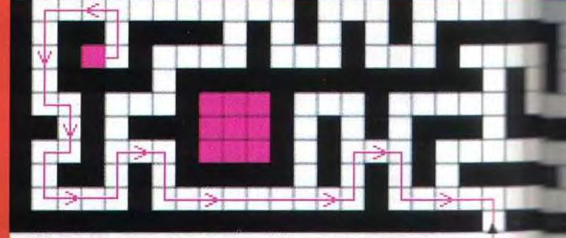
Oyuna başlayınca yolu takip edin, tabi karşınıza çıkan kartalı da halletmeyi ihmal etmeyin. Kayarak daha genişçe bir alana inin ama büyük buz parçalarına da hazır olun. İlk gelenleri atlayarak geçin ve geri kalandan kurtulmak için soldaki küçük yere girin. Sağ taraftaki yola girmek için önce aşağı kayın sonra da sağa atlayın. Yolu takip ederek kulübe ve kararcının olduğu yere gelin ama unutmayın kartallar ihmale gelmiyor. Dönüp aşağı doğru sarkın ve düşerek kaymaya başlayın. Tekrar tutunup ki mağara girişine rahat düşebileceğiniz. Eğer iskalarsanız merdivenden çıkıp tekrar deneyebilirsiniz. Mağaranın içine girip havuza kadar gidin ve havuzun içinden karşıya geçin. Sudan çıktığınız zaman bütün sarkıtlar kafanızda düşecektir. Bundan kaçmak için tekrar suya atlayın ve durmasını bekleyin. Bitince tekrar çıkın ve duvardaki deliğe kadar ilerleyin. Soldaki yoldan devam edin ve dışarı çıkın. İki defa koşarak atlayın ve kulübenin oradaki çıkıntısına ulaşın. Daha sonra da kulübeye kadar tırmanın. Kar aracının koruyun iki lavuğu da ebedi istirahatlerine kavuşturduktan sonra gidip ilk secreti alın. Şimdi yoldan aşağı devam edin ve karşınıza çıkan herkese iptal edin. Açık alana geldiğiniz zaman kaç atlama-zıplama oyunu yapmanızı gerekecek. Kayayla kapanmış mağaranın ağzına kadar gelin. İlk rampanın üstündeki duvarın üstünden atlayın. Uzun rampaya gelindiğinde sol taraftaki leoparları halletmek isteyeceksiniz. Can bu çeker çeker. Boşluğa atlayın, daha sonra da kar aracına binip solda kalacak şekilde atlayın. İkinci bir atlayışla bir çatala varacaksınız. Buradan itibaren eşeklerle devam edeceğiz (ehehe... çok klasik bir yol esprisi oldu ama...)

Şağdan devam edin, merdivenden çıkın ve düğmeye basın. Bu yukarıda bir kapı açacaktır. Kar aracına binmeden önce bir - iki eleman daha öldürün ve açtığınız kapıdan devam edin. Kar aracını büyük mağaranın arkasında bırakın ve daha da ilerlemiş lavukları öldürün. Büyük atlayışı yapmadan önce yaklaşın iki leoparı da halledin. Soldan devam edin ve giderken mağara yolu üzerindeki kartoplarına dikkat edin. Mağaraya girin. Mağarada biraz dolaşmanız halinde bir geçit , sol tarafta bir kapı ve düğme ve merdiven bulacaksınız. Dışarı merdivene gidin. Aşağıdaki kayarken merdivene tutunup ve aşağı inin. Aşağıdaki mağaradan anahtar alın ve buzdan duvarları görene kadar devam edin. Buzun arkasındaki adama da dikkat edin. Tekrar merdivene dönün. Koşarak merdivene atlayın ve tekrar kar aracına dönün. Artık aşağıdaki köprü için anahtarınızı kullanabilir, ve hatta dikkat levhasının üstünden geçebilirsiniz. Bu bölge, çığ bölgesi olduğu için sessizce ilerleyin. Eğer ses çıkarırsanız kartopları üstünüze düşer. Eğer çığ düşmesi olursa oyunu tekrar oynayın(yaw geçen yazıda demedik mi size her okuduğunuza inanmayın diye... siz dev kartoplarından dikkatlice geçin yeter). Makinalı tüfeğinizle bir kar aracı kullanan tabir yerindeyse



LARA CROFT'un Gizli Mahzeni:

Haritadan (bu sefer de unutursan bozmuşuz Holy) faydalanarak Lara Croft'un evindeki gizli mahzene rahatlıkla ulaşabilirsiniz. Bu harita bahçedeki labirentin haritası. Haritadaki tek kırmızı kare sizin bahçedeki labirente gireceğiniz gizli yolun girişi. Önce evin kapısını açın ve labirentteki girişe gidin. Bu girişten girin ve öbür taraftan çıkın (ortadaki kırmızı kare). Yerden flare'i alın ve bir tane yakıp düğmeye basın. Hiç zaman kaybetmeden haritanın sol tarafındaki yolu kullanarak (rotayı çizdim merak etmeyin. Kırmızı çizgiyi takip edin) labirentten çıkın ve eve doğru hiç durmadan koşun ve kapıdan içeri girin. Saatin sağındaki açık kapıdan girince....



■ - GEÇİT GİRİŞİ ➤ - ÇIKIŞ YOLU LABİRENT

"kamikaze"yi haklayıp aşağıdaki anahtar da alın. Aldığımız anahtar kulübenin anahtarı. Kulübeye gidin (açıkçası uzun bir yol ama) ve etraftaki eşyaları toplayın. Daha sonra switchi halledin ve açılan kapıdan size doğru gelen lavuğu da avlayın. Diğer gelenleri de avlayın ve küçük "savaş"ınız bitince artık sıfır kilometre son model bir BMW'yi aratmayacak ve cephaneye yüklü bir kar aracınız olacak. Yakındaki merdivenden inerseniz üçüncü secret'i bulacaksınız. Gelen kartopundan da sola zıplayarak kaçabilirsiniz. Yukarı çıkınca yeni kar aracınıza binin. Yakınına gelmekte olan iki kar aracı eleman daha geliyor. İkisinin de size gelmesine izin verin ve ikisini de bir seferde haktlamaya çalışın. Onları halledebilerseniz vadinin ilerisinde taşı itip devam edin. İsterseniz sağ aşağıdaki denyo da öldürebilirsiniz. Yolunuza devam edin ve kar aracının bir alev yumağı haline dönüşünü izleyin. Yukarı tırmanın ve bölümü geçin.

Barkhang Monastery

Manastıra varınca size yaklaşanları haklayın. Burada rahipler siz onlara saldırmadıkça size saldırmayacak. O yüzden sizi bir anlamda koruyacaklar ve diğer lavukları haklamana yardımcı olacaklar. Bütün düşmanlarını haklayınca ikili kapının oradaki merdivenden çıkın. Sağdaki çikintya ve oradan da aşağıya kayarken kuşlara dikkat edin. Manastıra pencereden girmek için aşağı kayın ve kenara tutunun sonra da tutunarak kenara ilerleyip pencereden girin. O sırada oradaki rahibi (ya da her neyse) takip edin ve kilitle kapıyı bulun. Pencereden dalan lavuğu da öldürüp geri ana hole gidin ve soldaki kapıdan devam edin. Merdivenden yukarı çıkın ve rahibi öldürüp anahtar alın. Yola devam edin ve yuvarlanan şeylere dikkat edip ilerleyin. Oradaki kasayı bulun ve bütün sütunlar yuvarlanıp bitikten sonra o kasayı itin. Sonra havuza gidip atlayın. SE. Akıntıda etkilenen Lara halıyla dibe sürüklenecek. Suyun dibindeki tüneli bulun ve tünelden devam edin. Karanlık bir yere geleceksiniz. Burada bir flare yakınca göreceğiniz kapıya ilerleyin(SE). Bu kapıları geçmek için iyice yaklaşın ve doğru zamanlamayla birer birer hepsini geçin. Merdivene varınca yukarı tırmanın ve rahipleri Nirvana'ya ulaştırın (görsünler boylarının ölçüsünü... ehehe). Kasaları iterek yolunuza açın ve yerdeki (biraz karanlık olduğu için göremeyebilirsiniz) tekeri alın. Alınca alevler aktif hale geliyor (fazerleri aktif hale getirin mistir sıpık ... ehehe). Bir-iki zıplamayla alevleri de atlatınca (SE dedimmiydi? ehehe) hole geri döneceksiniz (müziKHOL diil ehehe... yaw bugün çok zindeyim... kafaya koydum yazı bitince hepimiz buz keseceksiniz... eki eki ki). Burada anahtarla kapıyı açın ve içeri devam... Sağ taraftaki kapıdan devam edin ve sol taraftaki koridordan devam edin. Bıçaklardan koşarak atlayın ve geniş koridoru takip edip rahibe kadar ilerleyin. Rahipten anahtar (tatlı da olur kanlı da ... ehehe) alıp yukarıda yazan kilitle kapıyı gidin. Oradan bir anahtar daha alın ve pencereden girdiğiniz yere gidip bu sefer sağdaki yolu takip edin. Kilitle kapıyı açın ve bıçakları atlatıp yolunuza devam edin. Altın heykelin arkasında düğme var. Düğmeye basın ve soldaki kapıya koşun. Odaya girince merdivenden çıkın ve diğer düğmeyi bulun. Camı kırıp içerdeki taşları alın. Köşede bir düğme daha var. Ona basın ve demin aldığınız taşlardan birini altın heykellerde kullanıp kapıyı açın. İçerdeki kasayı (aslında kutu demek lazım ama... neyse) iki defa çekin ve ikinci tekeri alın. Strongroom Key'i aldığınız alana geri dönün ve merdivenden çıkın. Heykelin eline atlayıp bir üst ele çıkın ve heykelin kafasına atlayın. Heykelin kafasını geçin ve bir sonraki eldeki delikte taşı (bunlar mücevherat yaw... elmas

gibi...) kullanın. Açılan kapaktan atlayın ve aşağıdaki holde sağ taraftaki odaya devam edin. Kasayı çekin ve varillerin ortasına koyun. Diğer kasayı da çekin ve sonraki kasayı da kapının yanına itin. Buralardan cephaneye eksini tamamlayınca hole geri dönün ve soldaki odaya gidin. Oda su ile dolu. Suyun içinde secret var (gerçi secretlar da başlı başına bi olay ama... yazı yeterince uzadı için es geçiyorum hep). Daha önce açtığımız kapaktan aşağı atlayın ve düğmeyi bulana kadar yolu takip edin. Açılan kapıdan odaya girin ve kasayı itin. Böylece suyun seviyesi azalacak. Bu sefer kasayı itip yukarıdan üçüncü tekeri de alın. Artık büyük holdeki yolun sonundaki odaya gidebilirsiniz(SE). Bu odaya girince bir kaç eleman size saldıracak. Bunları öldürüp zor bir puzzle için hazır olun(SE). Ateşe yaklaşın ve üzerinden atlayıp aşağıya düşün. Orada size bir kaç bıçak bekliyor. Onların geçmesini bekleyip soldaki deliğe zıplayın. Sonraki alev bu arada sönecektir ve siz de sonraki yoldan devam etme şansını elde edeceksiniz. Sağdaki aralığa tırmanın ve dönen bıçakların arkasında kalan kapıya bakın. Kapıya koşun ve atlayın. Anahtar alın ve kapıdan devam edin. Yukarı tırmanın ve oradaki düğmeyi bulun. Yakınlarda bir kapı açılacak (tabi düğmeye basınca) ve bıçak lavuk dışarı çıkacak. Dışarda sol taraftaki kayaların arkasındaki merdivenleri bulana kadar yolu takip edin. Yukarı tırmanın ve kartall yukarıdaki elemanı vurup köprüye doğru ilerleyin. Köprüyü geçin ve yukarı tırmanın öldürücü tekeri alın. Geri dönüp bir kaç kasa itip cephaneye aldığınız odaya gidin. Az önce açtığımız çift kapıdan gelen elemanlar sizi yakalayacaklar dikkat edin. Odaya girip yolu takip edin ve aşağı düşerken tutunun. Böylece kendinizi bir merdivene bulacaksınız. Yukarı tırmanın ve bayıraşşaa devam edin (ehuuuee). Önce sağ sonra sola sapıp (liberal görüşü sahibi olun yani ... ehehe... dergiye artık siyasi bir yön de kazandırdık... ehehehe) pencereye doğru merdiveni takip edip yukarı gidin. Hemen pencereden çıkıp düğmeye basın ve rahiplerle saldırgan dostlarımızın kozlarını paylaşmalarını zevkle izleyin. Herkes ölünce merdivenden yukarı tırmanın beşinci ve son tekeri de alın. Artık bütün tekerler elimizde olduğuna göre heykellerin olduğu odaya gidip oradan sol taraftaki odaya girebilirsiniz. Tekerleri büyük çift kapının kenarında kullanıp açılan küçük kapıdan çıkın. Oradan da son kapıyı Seraph (elimiz geçen ilk ganimet) ile kapıyı açıp bölümü geçebilirsiniz.

Catacombs of the Talion

Merdivenlerden aşağı inin ve ilk kocaayağı öldürün. İlerdeki düğmeye basıp kapıyı açtıktan sonra tekrar yukarı tırmanın. Leoparı öldürüp üst kata çıkarken karşınıza çıkan adamları da öldürün. Çevrede biraz dolanınca leoparlar sürü olarak size saldıracak. Açık kapıdan girin ve yukarıdaki kafese bir bakın. İşte ulaşmak istediğimiz yer. Karşıda boşluğa atlayın ve kartopularını hareket geçirin. Kazıkların oraya gidip merdivenden tırmanın. Tepeye varınca geri atlayın ve düğmeye basın ki kafes yükselsin. Bu sayede maskeyi alabiliyorsunuz. Artık havuz alçalıyor. Tekrar aşağı kazıklı kuruğa ini ve maskeyi kapının yanına yerleştirin. Sonraki boşluğa ulaşınca size bolca kartopu geliyor. Onlardan kurtulmaya ban. Bu arada da raki yanına meze niyetine küçük kedilerden bi kaç tane daha geliyor. Bu arada size bir maske daha lazım olacağından bunları atlatıp tekrar duvardaki yarığa geri dönün. Orada küçük bir leopar grubu daha sizi karşılayacak. Yolunuza devam edip kayaların sol tarafından tırmanınca bir havuz bulacaksınız. İşte ikinci maske bunun içinde. Geri dönerken karşınıza çıkan adamları da öldürüp maskeyi yerine takip yolunuza

devam edin. İçeride 4 kocaayak göreceksiniz. Bunlar duvardaki düğmeye basıp kapakları açana kadar. Dışarı çıkınca onları güzel haklayın (SE). Düğmeye basın ve içerdeki bombaları alıp duvardaki yarığa dönün. Sizi orada bir kaç lavuk daha bekliyor olacak. Açık kapıya devam edin ve kartopularını atlatın. İp köprünün oraya varınca kartopularının bitmesini bekleyin. Ortalık sakinleşince (SE) yukarı devam edip merdivene atlayın ve en yukarı çıkın. Havuza atlayıp balıklardan önce karaya çıkın. Sonraki odadan devam edip soldan gidin. Kenara yaklaşınca karşıya atlayın ve merdivene ulaşın. Yukarı tırmanın havuzu geçin. Tekrar yukarı tırmanın (kapının oradan) karşıya koşup atlayın ve merdiveni yakalayın. Buradan yukarı tırmanın ve ileriden aşağı atlayın. Orada bir düğme olacak. Basınca zemine geri dönün ve kapıdan girin (az önce açılan kapıdan). Soldan gelen leoparı öldürün ve düğmeye basın. Böylece ilk maskeyi kullandığınız yerdeki kapıyı açtınız. Oraya dönün ve kapıdan girin. Çukurdan karşıya atlayın ve leoparları öldürün. Düğmeye basın ve gelen son leoparı da öldürüp yukarı devam edin. Yolunuza bolca kartopu çıkacak. Onları atlatınca tekrar kartopularla karşılaşacaksınız. Onları da atlatın. Bu arada içeride secret var ama siz onu boşverin. Kartopularını atlatırken bir panel açılacak ve siz de o panele gidip kapıyı açacaksınız. Açınca karşı merdivene koşup atlayın ve tünelden bir sonraki bölüme geçin.

Ice Palace

Çana ateş ederek kapıyı açın. Yerdeki şeylerden faydalanarak zıplayabiliyorsunuz. Bu zıplama şeylerinden zıplayıp havada yukarıdaki çanı vurun. Böylece yakınlarda bir kapı daha açılacak. Aşağı inince kapıya koşun ve zıplayıp (zıplama şeyinden yine) havada tutunup kendinizi yukarı çekin. Düğmeye basınca bir kocaayak daha ortaya çıkıyor. Bir yandan da alçalan kafesler sayesinde bir deliğe ulaşabileceksiniz. Delikte bir kocaayak daha sizi bekliyor. Onu öldürünce kolu indirin. Daha sonra ana odaya dönün(kafeslerin olduğu) ve son indirdiğiniz kolun indirdiği platforma zıplayın. Karşıda çanı kaldırın ve zemine atlayın. Yeni açılan kapıdan devam edin. Yukarıdaki çanı kaldırınca tekrar açılan kapıdan girin (geri zıplama yöntemi ile kaldırabilirsiniz). Merdivenden çıkıp sola devam edin ve kocaayağı öldürün. Birkaç kapıya gelene kadar ilerleyin. Rampadan çıkın ve sağ taraftaki kilitle kapı tarafına gidin. Aşağı mağaraya doğru ilerleyin ve tünelden kapıları öldürerek devam edin. İlerde maskeyi bulunca alın ve geri döndüğünüzde deminki kapının açık olduğunu göreceksiniz. Birkaç kocaayak sizi bekliyor. Onları öldürün. Kazıklar sizi bekliyor. Burada bir flare yakın. Bir işin farklı. Onu bulun ve deliğin ORTASINA düşün. Maskeyi yerine yerleştirin ve sağ taraftan karanlıkta açılan kapıya gidin. Köprüyü geçin ve düğmeyi halledin. Havuza yaklaştıkça size birkaç kaplan saldıracak. Suyun içindeki eşyaları alın. Çekici alınca barakuda gelecek. O yüzden hemen bir sonraki odaya kaçın ve kocaayağı öldürüp Gong Hammer'i alın. Oyunun başlarında üç kocaayağı öldürdüğünüz yere dönün ve dördüncüyü de öldürün. Sağdaki yolu takip edince Ice Palace'a varacaksınız. Kartopularını atlatın ve üçüncü gruba dikkat edin. Onları geçince soldan gidin. Yine kartopular çıkacak. Bunlardan yukarı tırmanın kaçabiliyorsunuz. Yola devam edin ve aşağı kayarken geri geri kayın ve tutunun. Sonra da geri ilerleyin. Daha sonra da öbür tarafta koşarak atlayın. Böylece sağ salım sarayın içine yaklaşıntız. Aşağıdaki çan sizin vurmanız için bekliyor. Çana vurunca kapı açılacak. İçeri girip soldan devam edin. Bir merdiven bulacaksınız. Tırmanın soldan gidin. Bu arada biraz ışık

OVERDOSE

AŞIRI İSTEKLERİNİZİ KARŞILAYABİLECEĞİNİZ TEK YER

Kocaman kolonlardan çıkan sinir bozucu sesler, beynimde son hızla dönen bir matkap etkisi yaratıyor. Kulak zarlarmın gittikçe incelendiğini hissediyorum. Galiba bilincimi yitirmek üzereyim. Kahretsin şimdi sıcak bir duş ne iyi gelirdi bitkin bedenime; yanında şampanya... Hah! neler düşünüyorum böyle. Tanrım artık dayanamıyorum. Bacaklarım bile bana isyan ediyor, beni taşımayı reddediyorlar. Bacak kaslarının gevşemeye başladığını hissediyorum. Mikrofona karşı kahrolası gırtlığımla parçalamakla meşgulken birden o insan selini tekrar farkettim. Ben yalnızdım. Onlar değil ama. Eeh onlar benim için burada. Aman tanrım! O çilgin ve garip insan seline dalıp gidiyorum. Elleri... Elleri bana doğru uzanmış. Eller... Eller... Her yerde bir sürü el var. Tanrım, onlara bakmamalıyım! Yo, yo artık çok geç. Eller bana yaklaşmaya, beni yakalamaya çalışıyorlar. Bana doğru uzanmış eller; açılmış ve dua eden eller. Eller beni kendilerine çekiyor, tıpkı manyetizma gibi. Tabii ki çeker, biz zıt kutuplardık her zaman. Ayaklarım geri geri gidiyor ama nafiye. Onlar benim içinse ben de onlar içinim. Yo, yo!! hayır istemiyorum. Ama borcumu ödemem gerek. Nasılda yorgunum. Bu ellerin yorgunluğumu emip yok etmesini umuyorum. Önce gözlerimi yummalıyım, sınıksız; atla hadi!! Atlasana!! Yorgunluğumu unutturan garip bir acı hissediyorum. Şehvetli bir parçalanma duyumsuyorum tenimde. Beni soyuyorlar, beni parçalıyorlar. Hepsisi de benden bir parça almak için birbirleriyle yarışıyorlar. Oltanın ucunda sallanan dişlenmiş bir yem gibiyim. Didikleniyorum, hoşlanıyorum, ahhh... Artık yorgun bacaklarım yoklar. Haklıydım, onlar benim için budalardı. Not: Bu öykü James Hetfield'a ithaf edilmiştir.

YAVUZ AKKUŞ

"... nasıl başladığını bilmiyordum. Bu nemli ve sıcak günü iğrenç kokular salan, sürekli kaynaşan, kalabalıklaşan, ne yaptığından habersiz, sürekli sağa sola anlamsız rastlantısal hareketler de bulunan, gürültücü kurtçuklarla paylaşmama sebep olan şeyin ne olduğunu da bilmiyordum. Tek bildiğim bir an önce bu kurtçuklardan kurtulmam gerektiğiydi. Sürekli sağa sola manevralar yapıyor, hiçbirisine dokunmamak için olağanüstü çaba harcıyordum. Yararsız bir çabaydı tabii ki; Sürekli geliyorlardı, çoğalıyorlardı ve tehdit ediciydiler. Binlerce el, ayak, dokunma ve uzantıdan oluşan, çürümüş dev bir et parçası gibiydiler. Bir an önce bu çürümüş et yığılından kurtulmadığım takdirde bulunduğum alanı işgal edecekler, beni yiyip bitireceklerdi. Üstlerine basıp geçemezdim, çok büyüklerdi. "Çekilin yolunuzdan" diye haykıramazdım, anlamazlardı. O anda hiçkimse onlardan tiksiniyemem için bana rasyonel bir sebep gösteremezdi. Kafamın yarısında bu kurtçuklardan kurtulmanın vereceği çöşkuyu düşlerken, diğer yarısında ise hepsini teker teker öldürmeye çoktan başlamıştım bile. Ama hayalimde bile yok edemiyordum bu çürümüş kalabalığı. Çok umutsuzdum. Kendimi mezarda gibi hissediyordum: canlı canlı öylece, çaresiz acı içinde kıvrılarak yatarken, bu kurtçuklar aç

piranha sürüsü gibi etlerimi lime lime parçalıyor, kanım pis kaygan yüzeylerini ykıyor ama onlar hiç aldirmeden varlığımın her noktasını kendi iğrenç varlıklarına aktarıyorlar. O kadar kalabalıklardı ki artık tek ümidim olan çıkış yolu bu çürümüş kurtçukların ördüğü etten bir duvara dönüşmüştü. Çok uzaktaydı sanki çıkış yolu. Görebileceğim maksimum uzaklığında ötesindeydi; belki de hiçbir yerdeydi. Bilemiyorum. Hayat bazen insana satranç taşı muamelesi yapardı. İşte o satranç taşlarından birisiydim bende. Kaybeden satranç taşı. Kontrol edemediğim bazı güçler/süreçler beni buraya bırakmışlardı. Halbuki en başta, kontrol bendeydi, burada bulunmak için elimde yeterli kadar önerme vardı. Üstelik hepsi de doğruydum... ama işte... İlerlemeliydim. Çıkışa gitmeliydim, kurtulmalıyım. Bana benden başka yardımcı olacak hiç kimse yoktu. Harekete geçtim. Hiçbir kurtçuğa değmeden dikkatlice hızlı bir şekilde ilerliyordum: "Minimum temas, maksimum performans" buradan kaçış formülümdü. Ama dedim ya, bugün kaybeden bir satranç taşıydım. Yapılacak birkaç yanlış hamle daha vardı ve bunları yapacak olan kişi de basit bir formülü kendine düstur edip öyle hemen kaçıp kurtulamazdı. Hızla ilerlediğim sırada kurtçuklardan birisine çarptım. Bilmeden; büyülenmiş bir şekilde yüksek amacima doğru ilerlerken. Bu biraz daha küçüktü. Baş civarında sarı kabarık tüyler vardı. Ama öyle bir ciyakladı ki hemen önümdeki iki büyük kurtçuk dönerek bunu yapanın benim olduğumu algılamakta gecikmedi. Belli ki yerde kıvranan kurtçuğun anne-babasıydı. Anne kurtçuk soprano, baba kurtçukta bariton bir sesle aynı anda bağırımları sonucu oluşan ses terörü diğerlerinin anında olay yerinde bitmelerine sebep olmuştu bile. Şimdi hapı yutmuşum. Görebildiğim alan dahilindeki tüm kurtçuklar bana bakıyorlardı. Arkama ise bakmak bile istemiyordum. Dehşetten donakalmıştım ve hiçbirşey yapmıyordum. Onlarsa birşey yapmamı bekliyorlar, ben yapmassam kendileri yapacakmış hissi uyandıran soluk alıp vermelerde bulunuyorlardı. Kalbim bir atıyordu. Yerde yatan iğrenç küçük kurtçuk ise hala öyle bir ciyaklıyordu ki sahne benim açımdan trajedi, kurtçuklar açısından daha da dehşet verici hale bürünüyordu. Daha fazla dayanamadım ve bende ani bir ciyaklamayla Anne-Baba kurtçuğun üzerine yürüdüm. Salgıladıkları sıvılara aldirmeden tüm gücümle koşmaya başladım. Bu seferki formülüm fazlasıyla zor ve acı vericiydi: Maksimum temas, maksimum performans. Koşmaya başladım. Artık sadece koşuyordum. O kadar hızlı koşuyordum ki çürümüş kurtçuk yığılı bir süre sonra seçilmiyor, kalbim hızlı atmaktan göğüs kafesime çarpıyordu. İtiyordum, deşiyordum, bağırıyordum, tehdit savuruyordum ve kurtçuklara çarpa çarpa çıkışa yaklaşmaya çalışıyordum. Önüme gelen

her kurtçuğu elimle deviriyordum veya ben devirdiğimi zannediyordum... Sonunda talihsiz bir şekilde Devrildim. Çok kısa bir an için gökyüzünü görebildim. Hava, bulutlar, güneş ne kadar sahte görünüyordu: dokunupta plastik birer oyuncak olduklarını görsem heralde fazla şaşırmazdım. Bir uçak geçiyordu. O anda içinde olma ihtimalini düşündüm. Hemen alttaki binalarda olma ihtimalini düşündüm. Sıcak bir çay veya soğuk bir diet kola içme ihtimalini düşündüm. Ayağa kalkıp tekrar koşma ihtimalini düşündüm. Ne kadar zordu hepsi. Biri hariç: Ayağa kalktım. Kurtçuklar saçın saçın bana bakıyorlardı. Yürümeye başladım. İçimde benim göremediğim bir güç sanki böyle bir emir vermişti bana. Boğazıma kadar dolan adrenalin boşalmış ve abartılı bir sakinlik devresine girmiştim. Ne olmuştu? Ya herşey ya da hiçbirşey, bilmiyordum. Sadece sakin sakin yürüyordum. Arkaya hala bakmıyordum. Çıkış önmüdeydi. Kararlı adımlarla kurtuluş yolunda ilerliyordum. Önceki olanlarla şimdikiiler arasındaki fark yerçekle düş kadardı. Kurtçuklar hala artarak çoğalıyorlar, üzerime geliyorlar fakat son anda sağımdan ve solumdan geçip gidiyorlardı. Sonunda kışka vardım ve kazanan satranç taşı olduğuma karar verdim. Dönüp geriye baktım: Bu nemli ve sıcak günde hala kıvranıyorlar, kaynaşıyorlar ve genizleri yakan çürümenin pis kokusu arasında metrelerce uzayıp gidiyorlardı. Yanlış yerde ve yanlış zamanda bulunmanın tanımı buydu işte: Bir daha bayramda Beyoğluna gelirim iki olsun."

Hepinize hoşgeldiniz diyorum Overdose halkı. Bu ay nasılız? Bu ay nasılız? [geçen ay sormamıştım onun için iki kere yazdım]. Gönderdiğiniz mektuplardan [ay pardon disketlerden] gayet iyi olduğunuz anlaşılıyor [çözemediğiniz sorular/sorunlar hariç]. Neyse telaşlanmayın, bir yere gitmedik, kapanmıyoruz, hiçbir yere kaçmıyoruz. Bize her sene Nisan ayında oluyor böyle. Biz de madem engelliyormuz, bari bunu GameShow'un ulusal bayramı ilan edelim dedik ve her sene Nisan ayın da [tüm günler dahil] bayram yapıyoruz [diycem yeter artık, konuyu dağıttık]. Artık ayın birinde bayilerde GameShow görüntünüzde şaşırmanın sakın. Ayrıca bu satırların tam ayın birinde okumuyorsanız gereken etkiyi alamassınız. Neyse artık "ayın biri" lanetini de çözdüğümüz göre mutlu mutlu geçelim maddelere:

1- SÜPRİZ: Genelde süpriz denildiği söylenmez ki ben de söylemiycem. Burada amaç okuyanı süpriz öncesi bir parça [biraz, daha, çok, en çok] heyecanlandırmak. Ne süprizi? Kim yapacak? Bari ipucu olsa? Ne olur söyle? gibi tahmini sorularınızı cevapsız bırakmayı göze alarak sizi değişken miktarlardaki heyecanlarınızla baş başa bırakıyorum; öntümdeki aya kadar [ben bile heyecanlandım].

2- HİKAYE VE ÖDÜL: Sizden daha önce başta yayınlanması için Hikaye yazıp göndermenizi talep etmiştim ya!! İşte o talebi bir de ödülle destekleme kararı aldık bu ay. Şöyle ki; gönderdiğiniz hikayelerden en iyisini seçilip yayınladıktan sonra üzerine bir de o ay kapak olmuş oyunu kazanacaksınız. Böylece beyin patlatıp emek harcadığınız yazınız, karşılığı olan bedeli almış olacak. Hadi bakalım oyunlarda gösterdiğiniz olağanüstü başarı ve yeteneği birik birik da kalem sallamakta gösterin. Hem de bedava oyun kazanın. Katılımcıların dikkatine [En sonunda CD veriyoruz işte!!].

3- ÖSS MACERASI: Ne diyim, hepinize geçmiş olsun. Günümüz dünyasında insan hayatının dönüm noktası olabilecek kadar ciddi olan "akademik etiket" savaşının ilk bölümünü böylece atlattığımız oldunuz. Bir sürü Üniversite öğrencisinin mezun olup, sokaklarda dolaşarak harıl harıl iş aradığı günümüz Türkiye'de Üniversitelerimizin "Teorik Tornacı" zihniyetinden kurtulmasını diliyor ve gelecek için besleyip büyüttüğünüz tüm hayallerin Üniversite amfilerinde çürüyüp gitmemesini temenni ediyorum. Ve söyleyecek başka bir şeyim de kalmıyor. Her sinav için bol şanslar dostlar... [Kazanamayanlar sakın olaki morallerini bozmasın. Hayat sadece boktan bir sinav sistemi üzerine kurulmamıştır. Özgüveninizi koruyun. Onu kaybedeceğiniz birakin kaybedeceğinizi şeyler sinav kadar olsun. Nasıl olsa sinav kazanılır].

4- RICA VE İSTEK: Ey Overdose halkı, sizden bazı isteklerim olacak; rica gibi kibar duyguların eşliğinde. Ben yıllardır, şimdi kapanmış olan OKAT yayınevinin çıkarmış olduğu bilimkurgu serilerini arıyorum ve hiçbir yerde bulamıyorum. Eğer bu seri sizde varsa ve raflarda çürümeye terk edilmişse bunları bana satmanızı [veya hediye etmenizi ki bu daha güzel olur] rica ediyorum. Bunun için bir servet veya bunlara eşdeğer başka şeylerin karşılığında bedel ödemeye hazırım. Hem bakın benim kütüphanem de zengindir, belki siz de birşeyler arıyorsanızdır ve o da ben de vardır. Bu mühim isteğime cevap vermek isteyenler bi zahmet Kamer 'i arayıp not bırakırlarsa en uygun zamanda söz konusu kişiyle irtibat kuracağımı ve uygun dünya adına çok sevinmiş olacağımı belirtiyor ve huzurlarınızdan ayrılıyorum.

Eveet, bakalım bu ay girdiğimiz sosyal çabalar neler:

1- Ayın Oyunu: Biraz geçte olsa Grand Theft Auto. Zaten bu oyunun ismini ilk duyduğumda oldukça değişik bir senaryosu olduğunu hissetmiştim. Bir ay boyunca oturup oynadığım bu oyundan öyle bir memnun kaldım ki hemen sizle paylaşayım dedim. Kısaca siz bir suçlusunuz. Kaçıyorsunuz, çalışıyorsunuz, dövüyorsunuz, öldürüyorsunuz yani çevrenizde varolan herşeye karşı dayanılmaz bir yıkım içgüdüleriyle hareket edip gayet hızlı ve heyecanlı bir hayat sürmeye çalışıyorsunuz. Tabii bu açıkladığım suçlu hayatının perde arkasındaki tanımı ama GTA bu tanımı size öyle güzel hissettiriyor ki bir süre sonra sanal da olsa birilerini öldürmekten, gasp etmekten, kaçmaktan, çalmaktan kısaca normal olan herşeye zarar vermekten zevk alır hale geliyorsunuz. Grafik olarak ilk başta itici gelme olasılığı olan GTA, illa ki en iyi oyunun en güzel grafikli ve en güzel sesli oyun olmadığının en iyi kanıtı. Kesinlikle alın, oynayın, oynatın.

2- Ayın Filmi: En iyi Erkek Oscarı da kazanan "as good as it gets" bu ay gittiğim en iyi film. Birbirinden tamamen alakasız olan üç insanın hayatın ortak bir yerinde buluşmasını ve kendi aralarındaki iletişimi ironik bir dille

anlatan nefis bir film. Özellikle Jack Nicholson'ın oynadığı Obsefif hasta Melvin karakterine hayran kalacaksınız. Ve Alien Resurrection. Ne desem? Oyunculuklar iyi, mekan ve yaratık tasarımları mükemmel, Özel efektler birinci sınıf, Atmosfer süper kısaca tekniden açından kursuzsuz ama senaryo tam anlamıyla bir katliam. Orijinal hikayeden elde kala kala saçma sapan bir duygusal ve paçavraya dönmüş bir final yaratığı kalmış, o kadar. Şarküteri ve Kayıp çocuklar şehriyle sükse yapan Jean Pierre Jeunet, Fransız olmanın verdiği estetik zevkin tümünü filmde gayet güzel kullanmasına karşın, o da senaryo saçmalığına yenik düşmüş. Bir yıldan beri merakla beklediğim mükemmel bilim kurgu klasiğinin bu hallere düştüğünü görmek beni çok üzdü. Gidin ama fazla birşey beklemeyin.

3- Ayın Albümü: Yeni albümü merakla beklenen Iron Maiden'in "Virtual XI" nihayet çıktı. Walla beğendim. Iron Maiden'in o eski parlak dinanizmi olmasa bile gayet olgun bir albüm yapmışlar. Melodik ve yerine göre gayet karamsar ve hüzünlü olabilen bir çalışma. X factor'de gıcık olduğumuz Blaze Bayley bile bu sefer albüme cuk oturmuş. Bütün elemanlar enstrümanlarına hakim. Sonuç olarak Iron Maiden yeni bir solist talihsizliğine düşmeden, tecrübe farkıyla kısa sürede toparlanmış halinin güzel bir yansıması "Virtual XI". Özellikle "Don't look to the eyes of the stranger" parçasındaki melodinin kursuzsuzluğu sinirlerinizi bozacak ama kendinizi de kaybedeceksiniz. Bütün parçalar tecrübe ve Iron Maiden kokuyor. Hemen alın.

4- Ayın Kitabı: Ay süper iki kitabımız var. Birincisi J.D Salinger'in çok ünlü romanı "Çavdar tarlasında çocuklar" [yani Catcher in the Rye], nihayet Yapı Kredi yayınlarından çıktı. Gelişim çağındaki bir Erkek çocuğunun büyüklere dünya düzenine karşı duygusal isyanını anlatan gayet hüzünlü ve yerine göre gayet esprili nefis bir roman. Son zamanlarda okuduklarımızın en iyisi. Sadece tek bu romanıyla efsane haline gelen Salinger'in gençlik üzerine olan düşüncelerini bilmek içinde çok iyi bir fırsat [Salinger'in Türkiye'de basılmış 2 kitabı daha var: "9 Öykü" ile "Franny ve Zooey". Bunları okumayı da unutmayın]. İkinci kitabımız ise bizim bi haber olduğumuz fakat dünyada saygın bir yeri olan Sovyet bilim kurgu yazarları Arkadi ve Boris Ştrugatski kardeşlerin en iyi romanları olan "Uzay da piknik" [yani Roadside Picnic - yani roman isimlerini neden böyle seçmişler anlamıyorum]. Bu kitapta yabancı bir takım varlıklar dünyanın çeşitli yerlerine uğrayıp bir piknik yapar gibi konaklamışlar ve tıpkı piknikten sonra bırakılan süprütüller gibi onlarda tamamıyla dünya dışı teknolojilerini bırakıp gitmişlerdir. İşte bundan dolayı, sırf bu yüzden İnsanın kendisiyle ve çevresiyle olan ilişkileri değişmiş ve... daha fazla anlatmak istemiyorum. Bu süper roman da Sarmal yayınevinden çıktı. Kesinlikle okuyun. Pişman olmayacağınızı garanti ediyorum.

5- Ayın Patlağı: Bu sefer GameShow tümnden patladı. Sebepi malum [oh be bunu söyleyebiliyorum]: Yine Nisan ayı ve yine 1 aylık ara [yani Kara Nisan]. Neyse Patlak geçti. Ayın biri geldi mi doğru bayii ve GameShow almaya.

6- Ayın Kampanyası: Disket kampanyası son hız devam ediyor ve sonuçlar mükemmel. Tebrik ediyorum sizleri, devam edin.

7- Ayın diğer Kampanyası: En başta da belirttiğim gibi "yaz hikayeyi, al ödülü" [kötü reklam sloganı gibi oldu ama idare edin]. Artık sizden çok yaratıcı hikayeler bekliyorum. Hem böylece Edebiyat derslerine antremanlı girmiş olursunuz, hem de kompozisyon ve tasvir yeteneğiniz gelişir. Hem de bedava oyun kazanırsınız. Hem de ünlü olur, arkadaşlarınızla hava atarsınız hatta GameShow'da yazar bile olursunuz [abartacak ya!!] Fena mı? Böylesine yararlı bir hizmet nerde görülmüş? Evet baylar ve bayanlar, gereken özeni göstereceğinizi umuyorum. Bakın MEG gıcığı benle dalga geçiyor. Şu hıyara rezil etmeyin beni. Zaten bir hata yapıp diye pusuda bekliyor, aman diyim!!!

Evet, şimdi en can alıcı kısma başlıyoruz, buyrun:

Merhaba cehennem azası Zebani,

Bu sana yazdığım ilk mektup. Yolladığım disketi güle güle kullan. Bu kampanyan çok

tutuldu. Ne zaman yeni bir kampanyaya geçeceksin. Senin hakkında yazılan kötü eleştirilere katılmıyorum Neyse artık sorularımı geçeyim;

1- GAMESHOW niye ayın 15'inden önce çıkmıyor?

2- Ben bilgisayarıma UTOPIA adlı 4mb'lık bir 3dfx kart taktırdım ama 3dfx destekli oyunlarda en ufak bir değişiklik yok, mesela Fifa98'de karlı, çamurlu, püsürlü olmuyor. Fifa'nın içinde herhangi birşey ayarlamam gerekiyormu? [Bilgisayarım 32ram, P166, ama mmx değil.]

3- Dark Earth cd'sinin üstünde "designed for mmx" yazıyor ama arkadaşımın bilgisayarı mmx olmadığı halde onda çalışıyor fakat bende çalışıyor. Sebep?

4- Y. S. Y kimdir ve geri sayımın sonunda ne olacak? [MEG'e söyle bizi çıldırtmasın ve artık şunu açıklasın. Eğer cd verecekseniz derginin sayfa sayısını ve kalitesini düşürmeyin].

5- Şu anda Manover ve Pentagram takılıyorum ve sıkı bir heavy metal grubu arayışı içindeyim. Bir iki bildiğin grubu tavsiye eder misin?

6- Bu arada tanıdığım çok iyi bir estetikçi var. Holy'nin fiziki haritaya dönen suratını iki saatte düzeltebilir ve sende yine tokatlama aşamasına geçebilirsin. Yolla hıyarı istersen.

7- Lords of the clans ve Starcraft ne zaman çıkacak?Some information please. . .

8- Bir aralar manyak gibi Metallica dinliyordum ama "Reload" çıktıktan sonra [üh ühü daha fazla anlatamam].

9- Ben tam bir DIABLO manyağım. Diabloyu, Hellfire'ı [her zorlukta] ve Unearthed Arsenal'i bitirdim. Diablo2'nin eylül ayında çıkacağına emin misiniz? Daha erken çıkamaz mı? [hayırrrr. . duymak istemiyorum]. Son olarak mektubumu yayınlayacağımı dileyerek, sana OVERDOSE'daki başarının devamını dilerim.

Erdem"headbanger"Maç

Zebani: Sanırım "bu sana yazdığım ilk disket" diyecektin ama heyecanlandın dı mi? Olsun. Olur böyle şeyler. Birgün bende birilerine mektup yazmaya karar vermişim [kim olduğunu boşver] fakat elim ayağım birbirine girmiş, heyecandan masamı dağıtmışım. İy ki yazamamışım, sonra kız yüz vermedi zaten [tüh ağzımızdan kaçırıldı]. Neyse çok utandım, karızmada kalmadı ben cevaplara geçeyim hemen [cik cik!!]:

Zebani: Mert gel bakiim buraya?

Mert: Ben burdayım, sen gelmiş bulundun.

Zebani: Bak saçmalamaya başlayırsan Röportaj yapmıyım seninle. Adam yerine koyduk, pişman etme beni. Şimdi ilk soru: Sen neden sürekli patlıyorsun?

Mert: Elimde değil be abicim. Alışkanlık yaptı biliyon mu? Her iki haftada bir patlamazsam olmuyo. Biliyosun buluşacı da bu meret, Emin'e felan da buluşturdimi, aman diim fazla yaklaşma bana!

Zebani: Şimdi patlatacam bir tane o olacak. Nasıl gidiyor GameShow'da hayat? Okuyuculardan bazıları senin bu sayfa işini kaptığını belirtiyorlar. Nasıl kaptın mı?

Mert: Gameshow'da hayat nasıl gidiyormuş! Bilmiyormuş gibi bana sormaz m[sin] bi de. Sayfa işine gelince yorum yok.

Zebani: Keşke hiç başlamasaydık senle bu röportaj işine. Ulan şurda doğru düzgün soru soruyorum gıcık! Hem ben seni mi gözlüyorum sanki günlerce. Bir soru sorduk bin ah işittik. Neden yorum yokmuş? Kendini eleştiremiyorsun galiba?

Mert: Yok kendini eleştirmek yok dalgaları aşmak, bana felsefe yapma da doğru dürüst soru sor bence.

Zebani: Olm doğru düzgün soru soruyorum yorum yok diyorsun. Sen ne biçim bi yaratıksın yaw? Peki, Dergiden bir sürü ayrılma olayı oldu, sence bunların GameShow'a getirileri veya götürüleri neler? Sosyolojik ve psikolojik açıdan lütfen.

Mert: Ekonomik olarak götürüleri değil aksine getirileri oldu diyecektim, ekonomik olarak sormamışsın. Ben, Gameshow'u yaşayan bir kişi olarak görüyorum. Ayrılmalar, yeni birliktelikler, evlenmeler, aldatmalar ve hatta ölüm gibi hepimizin yaşayacaklarını tabii ki Gameshow'da yaşayacak. İyi ya da kötü yok.

Zebani: Sana iyi ya da kötü diyen oldu mu ki soruyu kıçından anlıyorsun? Yani sence yukarıda saydığın olaylar GameShow'u hiç etkilemedi ha? Hiçbirşey olmamış gibi yani. Peki öyle olsun. Şimdi okuyucuların senden şikayeti var onu aktarayım. Bu verdiğin Cheat'leri neden hiç denemiyorsun? Senin yüzünden olan bana oluyor. Neden ki? Neden?

Mert: Sen de beni hiç anlamadın bak şimdi. Etkilenmez olur mu hiç, tabii etkilendi, ama öyle ama böyle. Bu cheat sorunsalı dergi kurulduğundan beri var. Cheat köşesinde yayınlanan cheat'ler ilk sayımızdan beri denenmemiştir. Gelenek bozulmasın diye ben de bıraktım işin ucunu. İşin aslı, zor, zor olduğu kadar da sıkıcı bir iş. Cheat'leri bulmakla zaten yeterince uğraşınca denemeye hal derman ve istek kalmıyor, açığıca!

Zebani: Ne demek "Cheat köşesinde yayınlanan cheat'ler ilk sayımızdan beri denenmemiştir"? Gelenekçi bir kafayla yapılırsa iş böyle bir cevap çıkar tabii, "Arsızın kıçına kırk kazık çakmışlar, bu ses nereden geliyor demiş" işte sende aynen böyle bir arsızsın. Peki böyle gelmiş böyle mi gidecek? Değişim olmayacak mı? Daha dikkatli olmayacak mısın? Şiir yazmakta gösterdiğin özeni bi Cheat işine gösterisen? Ha?

Mert: Arsız ve kazık olayı komik tabii de konu ile alakası ne! Artı sen daha yenisin bu alemde bilmezsin, toplum [okuyucu] gelenekçi bir zihniyete sahiptir. Eksi Cheat köşesine gösterilmesi gerektiğini düşündüğüm özeni gösteriyorum. Değişime ise her zaman... Gameshow'un değişmediğini söyleyemezsin herhalde!

Zebani: Bak şimdi Mert, yavaş yavaş çakacam bi tane. Oğlum burda söz konusu olan şey GameShow'un değişip değişmediği değil, senin Cheat köşesinde okuyuculara yapmış olduğun duyarsızlık, saygısızlık. Hatasını bile bile savunan hödükler gibi konuşma bana. Tamam demek bu konuda böyle düşünüyorsun. Soru değiştirim bari: Bu promosyon işi hakkında ne düşünüyorsun? Sence böyle birşeye gerek var mı?

Mert: Cheats konusunu, bana yayınlamak için okuyucular tarafından gönderilen cheat'lerin "deneyip de gönderin lütfen" uyarılarına karşın çoğunun denenmemiş olduğunun altını çizerek notkallıyorum. Cheat'ler denenmemiştir, denenmeyecektir de! Promosyona ise her zaman... Ama Gameshow'un kapasitesine yakışan promosyonlara. Yani sırf Cd için dergi alanlara da satalım bu dergiyi mantığı ile Cd'ye hayır. Ama anlamlı promosyonlara evet.

Zebani: Tamam Cheat konusundaki dogmatik tavrınla baş başa bırakıyorum seni rezil herif. Gördünüz okuyucular sizde şahitsiniz. Peki GameShow'un kapasitesine uygun olan Promosyon'un ne olduğunu açıklar mısın bize sevgili gıcık Mert?

Mert: Dogmatiklik değil gerçekçilik olm. Aylardan beri istenildiği halde yayınlanan cheat'ler denenmediğine göre [öle boru mu len her oyunu yükle -eskisi var yenişi var, oyun doğru dürüst çalışsın falan filan] şimdi okuyucu karşısında gaza gelip tamam len, bundan sonra deneyecem mi diyeyim. Bak Engin Apla bir iki ay önce bilmem kaçınıca defa gaza gelip "tamam len deneyecem ben cheat'leri" dedi, alakası yok. Gameshow'a göre promosyon dediğim, oyunseverlerin işine yarayacak, Gameshow'a özel birşeyler olabilir. Belki "Denenmemiş Cheat'ler" eki, alakası yok. Adventure Çözüm Eki", belkisi düşünürlü bulunur!

Zebani: Bana felsefi naralar atmaya bırak bi kere. Gerçekçilikmiş. Bile bile yanlışında ısrar eden biri hangi gerçekçilikten bahsediyor? Neyse Cheat konusunu kapatalım artık, çünkü saçmalamaktan bıkmıycaksın sen. Dediğin gibi bir Promosyonu bende kabul ediyorum. Röportajın başından beri ağzından çıkan tek doğru düzgün şey de bu oldu zaten. Peki bu geri sayım işiyle ilgili birşeyler biliyon mu?

Mert: Ne kaz kafalı herifmişsin sen yav! Ben cheat'lerin denenmemesinin doğru olduğunu söylemiyorum ki. Doğrusu bu, ama bedeli çok fazla. Yanlış, yanlış olduğu biline biline devam edecek, işte sana gerçekçilik. Geri sayım mı? Nerde? Ben görmedim? Bilmiyorum, bilen de tanımıyorum!

Zebani: Yani Cheat'lerin denenmemesinin yanlış olduğunu kabul ediyorsun. Yani sana bile bile yanlışında ısrar eden hödük dediğim zaman haklıymışım. Bu konu kapanmıştır. Seninle şiire olan düşkünlüğün hakkında konuşalım biraz. Bunları sen mi yazıyorsun yoksa başka yerlerden alıntı mı? Yoksa şiir yazmak azgın ruhun için bir ilaç mı? Nedir?

Mert: Yayınlanan şiir ya da yazıların altında yazarın adını yayınlamaya özen gösteriyorum. Kimi alıntı, kimi ilaç. Şiir olması gerekmez duyguların tasvirini, paylaşılmasını destekliyorum.

Zebani: Anlaşıldı sen kavga istiyorsun. Peki son bir soru soruyorum sonra defol git artık işim var. şampuana ayrı saç kremine ayrı zaman mı?

Mert: Sana ayrı...

Zebani: Aferin böyle efendi ol.

1- Ne dedin? Duymadım? Ayın 15'inde çıktığımız ne zaman görülmüş?

Aaaa sen de bi acayıpsın ayol [ayın 15'yle ilgili her soruya bu ve bunun gibi cevaplar verilecektir. Eh konuşma sırası bizde artık].

2- Keyfini kaçırmak istemem ama sen asla Fifa 98'i oynayamayacağını çünkü a- Fifa sadece 3DFX hızlandırıcı kartı destekliyor, b- 3D hızlandırıcı bir oyun oynamak istiyorsan aldığın yere veya aldığın oyunun kutusuna [orijinal oyun al demek istiyorum aslında Kamer bilgisayara gelerek!!], sağına, soluna bak. Üzerinde "Utopia 3D kartını destekliyorum lütfen beni al" yazan her oyunu oynayabilirsin [çok az rastlayacağına eminim], c- hemen, en acil tarafından UTOPIA 3D kartını 3DFX'le değiştir [kamerden tabii ki], d- Thomas Moore'un Utopia'sını okumayı da ihmal etme dabi [söyliyim dedim]. Bu kitap da var Kamerde...

3- "Designed for MMX" sadece mmx çip seti olan bilgisayarı destekleme anlamında değil, MMX çipsetli bilgisayarlarda da oynanabilir demek [Türkçesi çok uzun gördüğün gibi]. Sende çalışmamasının sebebi Utopia diyem olmayacak şimdi. Sen bol data gönder bana bence [Türkçe katliamına kaldığımız yerden devam ediyoruz]. Dur bu cevabı bide İngilizce yazmak istiyorum...

4- Cevabını ver[e]meyeceğim sorular soruyorsun sen şimdi bana. Y.S.Y'yi yazan şahsiyetsizi bende harıl harıl aramaktayım. Hıyar herif [hıyar kadında olabilir] hiçbir şeyi beğenmiyor. Kronik tatsızlık diyorum ben. Bi bulsam [ve bulduğum kadın çıksa]... neyse, geri sayım konusunda ise sürekli baskı ve tehdit altında kaldığımdan ne bildiğimi de unuttum. Ama sanırım geri sayımın sonunda Meg.....

5- Siki'dan kastın sert olması mı yoksa melodilerin seni alıp götürmesi, mest etmesi mi? Akıldan kalıcı olması mı? Neyse ben yine de cevabını vereyim: Hemen Kreator, Dismember ve In Flames [özellikle bu.] bul ve dinle. Memnun kalmassan yanıma gel ben senin Kulağına bağırırım artık.

6- Holy'nin suratı için iyi bir estetikçiden çok iyi bir Kaportacı lazım. Bildiğin varsa söyle bize. Hem biz artık Holy'nin sırtından [suratından] para bile kazanıyoruz. Görmek istiyorsan GameShow banka hesabında 1 dolar yatırp dekontunu İhlamurdere cad. cart curt...

7- Lords of the Clans'in eli kulağında, her an çikabilir. Starcraft çıktı. Fakat bi tane vardı burda onu da satmış gıcıklar. Detayları önümüzdeki ay aktarırım [bu arada yaz da geldi. Kuşlar böcükler..].

8- Ben de daha fazla bişey söyleyemem.

9- Madem duymak istemiyorsun!!!

Walla aldığım duymalara göre [uyuz olurum bu duyum lafına. Şimdi diyeceksin ki "uyuz oluyosun o halde niye yazıyorsun", ben de "aslında bu bir tepki. Bilinçaltı'nın rahatsız olup istemediği şeyleri yüzeye püskürtmesi" diyem o zaman sen de "bize ne senin tepkilerinden, hoşlanmıyorsan yazmassın bu kadar basit" diyen ama ben de "bak kardeşim bu insan beyninin normal bir reaksiyonudur hem böylece..." derken sen sözümü kesip "yaw bi sus, saçmalıyosun işte" diyeceksin ve o anda sana bi çakacam o zaman görüceksin gününü. Hem sen ne kesiyosun ki sözümü. Bağırma, elini çek...] Overdose başarılı, hem bi dakka sana ne ki bundan. Hem sözümü kes, hem de hayret bişey!!!! [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

Selamlar Zebani
Naber? İşler nasıl [kız işleri]? Bizim buralarda havalar karlı. Mart bitiyi ama hala güneş yüzü göremedik. Dergiyi 18. sayısından beri aralıksız takip ediyorum. Dergide en çok hoşuma giden şey biz okuyuculara karşı samimiyetiniz. Bu kadar geyik yeter. İşte istek ve sorularım.

1- Ha şu kapaktaki geri sayım konusuna gelelim. Meraklanma. Sayımın sonunda ne olacak diye sormayacağım. Bu sorudan sıkılmışsındır heralde. Benim düşüncem sayımın sonunda Game Show her şeyiyle yenilenmiş bir dergi olarak karşımıza çıkacak. Doğru mu?Yoksa hayalgücüm fazlamı geniş?

2- Tavsiye Sormayın köşesine niye hiç platform-shot'em up türü oyunlar koymuyosun? Tavsiye sormazdım ama başka çarem yok. Bir iki tane önersene.

3- Biraz özel bir soru?!?1? En çok hangi reklama kıl kapıyorsun? 4- Herkes disket yaz diyorsun. Sorması ayıp o kadar disketi ne yapıyorsun?

Soru ve isteklerim bu kadar. Engin Abla'yı benim için yanaklarından öp. Kızlara kafayı fazla takma [kafayı yersin]. Kendine iyi bak [kalsik son].

Tolga "BOBO" İYİOĞLU
Zebani: Normalde iyidir de kız işleri çok kötü yaw. Şu yalnız kalbi sevecek tek bir bayan çıkmadı karşıma. Benim güzin ablam olur musun? Çok sorunlu var. Hem bak senin her mektubunu yayınlam. Hatta hayat hikayeni bile basarım. Tamam mı? O zaman anlaştık. Şimdi benim çok hoşlandığım bi kız var fakat bi türlü...

1- Bu sorunun sadece "yoksa hayalgücüm fazla mı geniş" kısmına cevap

verebilirim ki o da senin haya gücün... [alçak oluyorum bazen farkındayım].
2- Fazla Shoot'em up oyunu olmadığı için Tavsiye köşesine koymuyoruz.
Malum devir Real-Time strateji devri. Dur sana bi kıyak yapayım [neyseki haklısın]; Eskilerden çokook güzel "Raptor" diye bir oyun var. Onu al bi kere. Sonra yenilerden [yenilerden dediğime bakma bir tane aslında] The Reap diye bir oyun var. Fakat bu da yüksek bir config istiyor. Bir Shoot'em up oyununun yüksek config istemesine sebep olan şeyin ne olduğu ise tamamen başka hikayedir.

3- İste güzel bir soru. Öyle ya fazlasıyla reklam bombardımanı altında kaldığımız şu günlerde milyonlarca reklam bilincimizi ve bilinçaltımızı sürekli meşgul etmekte. Bi kere her türlü deterjan reklamına sinir oluyorum. Birbirinden pek farkı olmayan bu deterjanları bi de bilim adamları onaylamıyorlar mı, iyice sinir oluyorum. Sanki halkımız bilimsel analizlere çok önem veriyormuş gibi. Sonra araba reklamlarına sinir oluyorum. Bi tane araba sürekli yolda gidiyor ve farklı kamera açıları arabayı her yerden gösteriyor. Sanki arabanın jantları veya kaportası bizi çok ilgilendiriyormuş gibi. Şampuan reklamlarına çok çok kil oluyorum. Manken ajansından fırlamış bir kadın/erkek hiçbir zaman olmayacak bir saç hareketi yapıp söz konusu şampuanın çok güzel olduğunu 32 dişliyle birden ispatlıyor. Sanki reklamı yapılan şampuan bir mucizeymiş gibi. Gördüğün gibi hiçbir reklamı sevmiyorum [ulan baştan söylesene şunu]. Sen en iyisi "reklam spotları altında yaşam" adlı kitabımı oku [ne zamandır beri kitap yazmıyor muşum]

4- Hepsini geri gönderiyorum ayoll!! [öhöhöööö!!]
Birincisi senin için Engin Ablayı yanaklarından öpmem, sen de öpemessin [Türk erkeği kiskançlığı], iki, Engin Ablayı sadece ben öpabilirim o da yanaklarından değil [Türk erkeği kiskançlığı+sahiplenme hissi+cinsel konulara kayma eğilimi]. Kızlara kafayı takmam zaten Engin Abla yeteri kadar kafayı yedirtiyor bana [bir kadınla beraber olma zorunluluğu olupta buna dayanamama]. Aaaa Engin sen mi geldin sevgilim hiiii, bişey yazdığım yok. Dur okuma orayı ["Aaaa Engin" den sonra abla'yı koymayı unuttum, yanlış anlama olmasın aman diyim, brrrr]. [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

SEVGİLİ ZEBANİ;

Sana bu ilk mektubum olduğu için merhaba nasılsın diye başlamak istiyorum. Daha fazla güncel laflar kullanmayarak ve senin de canını sıkımayarak hemen sorularına geçiyorum.

1- Derginizde şu şifreleri verirken ana menüye çıkıp bir sözcüğü devamlı yazıcağın diye bir laf geçiyor [MIB' de]. Benim sorum ise bu sözcüğü büyük mü yoksa küçük mü yazıcağımız? [DOUGMATIC]

2- Peki benim computerim pentium 100. Ben bunu 133 veya 166 yapmak istiyorum. Birde CD-ROM' umu 24 hızlı yaptıracağım. Şunların bir fiyatlarını dergide veya cevapta yayınlar sanı sevdiğim.

3- Birde CD vermenizi biz GameShow kolikler olarak istemiyoruz!!! Eğer birşey vermek istiyorsanız küçük bir kitabı yapıp extra oyun çözümleri verebilirsiniz.

İlk mektubumun sonuna geldim. Galatasaraylı olduğun halde sana bol öpücükler. Bu arada ben de koyu olmasada fanatik bir FENERBAHÇELİYİM. Cimbomlularla iddiaya girmeyi severim. İstersen seninle soğuk bir kolasına iddiaya girebiliriz.

Benim en çok sevdiğim tarafım ise hiçbiri zaman veda sözcükleri kullanmamamdır. Başarılarının devamını dilerim. Saygılarımla; VOLKAN [FULL THROTTLE] ÇİFLİK

Zebani: Yaw yüzbaşı Volkan, ben muhabbet isteyen bir yazarm. Muhabbet olunca kolay kolay sıkılmam. Sen yap muhabbetini, sıkılma. Gerisini bana bırak. Bak şimdi muhabbet yapmadığın için mektubunu yayınlamıyacam.

Yaaaaa. Hadi sana hoşçakal, bay baaayyyy:
Bundan sonraki satırlarda muhabbet yapmadığı Yüzbaşı Volkan arkadaşımızın sorularına yanıt verilmeyecektir. Bu durum artık.... Yaw ne var Meg? Ne? Yayınliim mi? Ama abi görüyosun? Tamam, tamam, üfff

1- El insaf be Yüzbaşı, yani bu durum soru niteliği taşıyor ki? Buna verilecek herhangi bir cevabı 3 ay bekleyeceğine [Tüh yine çuvalladık], yani posta da mektubun 3 ay bekleyeceğine [kurtaramadık] dene her iki şıkkıda olsun bitsin. Ya küçüktür, ya büyük [önemli olan boyutu değil işlevi gibi kötü bir espri yapsam olur mu acep?]. Yani 6 ay cevap bekleyecek kadar sabırlı olmana - inanamıyorum [he he!!]. Bu arada gönderdiğin mektubun üzerinde 01 Kasım 1997 yazıyor o ne abi?!!!! [ehühü!!!].

2- Bu tip sorular için sana verdiğim en iyi rakam: 260 02 25 [yani Kamer]. Bu arada dikkatli ol karşına ben çıkarsam "Overdose disket gönder, orada cevaplanır" diyebilirim [pislik damarlarım kabardı]. Aslında ben bu mektubu yayınlamıyordum yaaa!!!

3- Sanki her an CD verecekmışiz gibi bir anlam yakaladım mektubunda [ve diğer çoğu mektupta]. Ben size gerçeği söylüyüm mi: Bizim Meg size çok güzel bir sürpriz yapıp Haziran ayında....

Bu kadar küçük bir bedel için hayatta iddiaya girmem. Soğuk kolayı bende alırım. Şöyle bi 3DFX kartına iddiaya girmeye ne dersin? Tamam? O zaman ben diyorum ki Fenerbahçe şampiyon olacak [hö?]. Benden de sana saygılar. Bak bu defa Meg sayesinde yittin ama bir sonraki Disketinde muhabbet etmessen yayınlamam Yüzbaşı, ona göre. Ne dedin? [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

Sevgili Zebani

Umarım bu disket bazı kötü niyetli postacıların cebine değil sana ulaşır.

Disket almaya üşendiğimden mektubu Amigamdan kalan taze formatlanmış bir diskette yolluyorum [Markası Maxell, formatlar kullanırsın] Neyse şu an dersteyim, almanca hocası ötüyo ama boşuna. Geçelim müstakbel sorulara:

1- Fallout'ta mutant ininde en alt kata nasıl geçilir?

2- CD vermeyin, disket verin!

3- Chate hangi nickle giriyorum, niye karşılaşmıyoz? Senle bigün AoE çevirelim.

4- Oddworld'de [Amiga'dan kalma platform ruhu kayboldu tabii; nerde Beast 3] 2. aşama nasıl geçilir? [kısa çözüm].

5- MegAmiga'nın sahibi sen miydin?

6- Yanımda arkadaşlar soru komisyonu kurdu, gavur hoca da tip tip bakıyo zaten. [Arkada Sinan Şamdan okursa tabii bakar].

7- Bora adlı bir arkadaş bize frp oynatıyo. Muhammed'e bi koşu soruver; sınıfta frp oynamak kroluk mudur?

8- Dune 2000 ne zaman gelecek?

9- Mektubum hoş geldi, sana umut verdi mi, yalnızlığını aldı mı?

10- Bu valla billa, iki gözüm önüme aksın, başıma senin kadar taş düşsün son soru; Quake 2'de ikinci bölüm nasıl geçilir? [power cube'lerin hepsini yerleştirdikten sonra napcam?]. Komisyonundan bi soru [Vurmamın kardeşler; Fahri yapmasana!].

Hadi eyvallah! [bak bu son mektup değil, bitti diye sevinme] Artık yayınlar mısın, sobada mı yakarsın sana kalmış. Ben eve gidem de mektubu bilgisayarında yazam.

"Yaw benim nickim ne idi nah hatırladım GENERAL"

Not:Mektupları diskette gönderme kampanyasından sonra disketleri write enable gönderme kampanyası başlasın. Ben öyle yaptım,diğerleri de öyle yapın.

Zebani: Bakın gördünüz mü Postacıların ne halılar yaptığını. Sonra da bana "yayınlamıyorsun" diye bağırıp duruyorsunuz [oh be sonun da yirttik]. Saolasın şey, şey, eeee, abi ismin nerde senin ya? Hay bin kunduz tam kanıt buldum onunda ismi yok. Bu dünya bazı insanlar için hiç adaletli olmayacak galiba. Neyse bana inanıyorsunuz ya içim rahat [vicdan baskısı yapalım bari]. Yalnız isimsiz arkadaş benim anlamadığım bişey var, önce cümleyi alalım: "Neyse şu an dersteyim, almanca hocası ötüyo ama boşuna. Geçelim müstakbel sorulara". Şimdi sen bu mektubu diskette yolladığına göre, derste nasıl oluyordu almanca hocası boşu boşuna ötken diskette yazabiliyordun? Ben bazı cevaplar buldum kendimde, şöyleki: 1- okuduğun okul bilgisayar sistemine sahip, önünde bilgisayar var [Hemde disketi formatlamak için Amiga, yazmak içinde PC] 2- derste bir kağıda yazdın ve sonra bilgisayarda yazıp diskete kaydettin [ve "şu an dersteyim" cümlesini silmeyi unuttun], 3- Ya da Mantık hatası yaptın [kabal et artık, bak ayıp değil. Herkes yanlış yapar]. Bu konuda çok acil cevap bekliyorum ve cevap veriyorum:

1- Orada herhangi bir zorluk yok. Asansörle rahat rahat inebilirsin; eğer radyasyonlu Krateri kastediyorsan. Lütfen kaldığınız yerlerin isimlerini tam olarak veriniz ki ben de burada can çekişmeyeyim.

2- Tabii, herme Amiga'da formatlanmış...

3- a- Chat'e girmiyom çünkü bana göre değil, b- "a" şıkkını göz önüne alırsak Nick'im olmaması çok doğal, c- hem Chat'a girdiğim hakkında bu kadar kesin nasıl konuşabiliyorsun? d- yine "a" şıkkına göre karşılaşmamız tüm mantık yasalınca olumsuz, e- Bak bi gün AOE çevirebiliriz, bu biraz daha olası gözüküyor ama ben seni yenerim [he he!!]. Daha konuşum mu? [Bak bu son soruda bir mantık hatası var bul bakalım, yoksa sınıfta bırakırım].

4- Sen yeni bir okuyucusun galiba. Taaa Şubat ayında yayınladık oyunu. Ve açıklaması o kadar güzel ki, yapımcı firmanın Tester'ları bile bu açıklamaya bakarak bitirdiler oyunu!!!

5- [dim]...

6- Hans'ı kıldandırmayın, sessiz olun bakiim. Bak sizin gibi haşarılar yüzünden bu Hans'lar bizi Avrupa birliğinde desteklemiyorlar zaten [yanlış saptama olmakla beraber, alakasız bir konu. [Bak yanlış yaptım gördünüz mü? Sen de baştaki yanlışını kabul et artık].

7- Yaw orası ne biçim sınıf öyle? Ne biçim okul? Hem disket formatlamak

TAVSİYE SORMAYINI!

Tavsiye Sormayın hem sizi hem de bizi azaptan kurtardığı ikinci (Bir deli kuyuya bi taş atmış, bin akıllı çıkaramamış) zafer ayına giriyor. İşte bu ayın sormamanız gerekenleri...

REAL TIME STRATEJİ

- 1- Age of Empires
- 2- StarCraft
- 3- DarkOmen
- 4- Close Combat 2

STRATEJİ

- 1- StarWars Rebellion
- 2- Panzer General 2
- 3- Pax Imperia
- 4- Deadlock 2
- 5- Imperialism

DOOM-GİBİN

- 1- Quake 2
- 2- Jedi Knight
- 3- Hexen 2
- 4- Outlaws
- 5- Redneck Rampage

SPORT-Football

- 1- World Cup 98
- 2- Fifa 98
- 2- Actua Soccer 2
- 3- Nba Action 98

ACTION

- 1- Tomb Raider 2
- 2- Quenn The Eye
- 3- Shadow Of The Empire
- 4- Oddworld

ADVENTURE

- 1- Monkey Island 3
- 2- Broken Sword 2
- 3- Riven
- 4- Legacy Of Time
- 5- Byzantine

SPORT-Manager

- 1- C. Manager 2 97/98
- 2- Premier Manager 3
- 3- Player Manager 2
- 4- Sensible WOS

RACING

- 1- Need for Speed 2
- 2- Carmageddon
- 3- Motoracer
- 4- Grand Prix: Formula 1

RPG

- 1- Daggerfall
- 2- Diablo- HellFire
- 3- Lords of MAgic

SİMULASYON

- 1- Apache Longbow 2
- 2- F-15 2
- 3- Fighters Anthology

FIGHTING

- 1- Mortal Kombat 3 Trilogy
- 2- Street Fighter Zero
- 3- X-MEN

için Amiga var, Hem PC var [hemde hepsi sınıfta], hem Soru komisyonu var, hem FRP oynanıyor ve bu arada Hans size ders anlatıyor. Çevrene bir daha bak. Oranın okul olduğuna emin misin? Alman Lisesi mi yoksa? He o zaman tamam [sataşma var].

8- Dune 2000 yaz aylarında çıkacakmış. Onun yerine Blues Brothers 2000 var; çok yakında sinemalarda [ve Video CD'si Kamer'de ucuz ucuz].

9- Hayır daha çok kafamı karıştırdı, mantık hatalarıyla boğuşup duruyorum. Bu arada benim yalnızlığımın sınırı yok ve onu dolduracak dünyevi veya İnsani herhangi bir şey de yok [hans'a söyle bunları, boşu boşuna ötüp durmasın].

10- Sen bu hızla gidersen kafana Hans'ın yumruğu düşecek. Evladım ders dinlesenize. Sen çekil de ben bi Hans'la konuşayım. Bak Hans... [hay allah ne diyeceğiz şimdi Hans'a. Tek bildiğim Almanca porno filmlerinde öğrendiklerim ehüü!!].

Aaaaaaa, tüm başta söylediklerimi geri alıyorum, tüh demek eve gidip mektubu bilgisayarda yazdın ha? E kardeşim niye başta yazmıyorsun ki? O kadar cümle boşa mı gitti şimdi? Silmeye üşeniyorum böyle idare et [yaw nasıl oldu anlamıyorum, bu hans yüzünden oldu herşey, boşu boşuna ötüyo işte]. Neyse hoşçakal diyim bari. Bi daha böyle yapma bak fena olur [yaw nasıl yaw?]. [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

DEĞERLİ ZEB,

Nassin, iyisin mi? Sana bu ilk mektubum ve kafama takılan herşeyin cevabını istiyom. Yani yayınlarsan sevinirim. Ben de herkes gibin bilgisayar oyunları sapıkıyım [özellikle Star-Wars konulu olanlar] ve sana bu konuda çok şey soracım, ta Tarsus'tan sana bunu şettiriyom ve yayınlamassın B-wing'ime binip tüm Adv. Torpedolarımı sana boşaltırım. Şincik sorular.

1- Rebellion nerde ? Nasıl bişey olacak ?

2- Star Warped'den biraz bahsetsene, News'tekin de fazla bişey anlamadım.

3- Jedi Knight süper bir oyundu [hilesiz bitirdim çok zevk aldım] Yani demek istediğim onu hemen Doom-Gibin'de 1. sıraya koyuyon. MOTS gelene kadar.

4- Balance of Power'in devamı gelecek sanırım. Hem biz Rebeller iki tane yeni TIE'ya sahip olacak, ve köpek Empire'da TIE Defender ve Missile Boat'a ve de daha çok yeni şey var XvsT'deki txt. dosyalarını araştırın görürsünüz.

5- Diablo'yu zorlanmadan bitiren birisi için Hellfire beni idare eder mi? 6- İstanbul'daki kopye oyunlarda kitapçık varmı, yada orda hepsinin box'ı var mı?

7- Diamond Monster 3D alsam iyi yapış olur muyum ? [MMX yerine]

8- Dune2000'de deniz ve yeni hava araçları olacak mı?

9- Bu tüm Gameshow okurlarına bir mesajtır. "Lütfen CD istemeyin ya, nede olsa dolu demo veren dergiler var, yani CD gerçekten çok gereksiz. Yeter ki Gameshow hep olsun [bu arada bir kaç sayınızı alamadım buradan nasıl gettirebilim?].

May the FORCE be with me and [all Rebels]. Kahrolsun Empire.

En Büyük GS [Yani GameShow] Güle Güle. . .

YUNUS"Light Jedi" ŞENDAG

Zebani: Way way, bu ayın ilk sert okuyucusunu alkışlayalım. Sen sadece bilgisayar oyunları sapığı olduğuna emin misin? [herkes gibi]. Ayrıca ilk defa beni B-wing'le tehdit eden bir sapık. pardon bir okuyucuyla karşılaşıyorum. Abi ben de sapığım bak ve sapık sapığı ısırma. Anlaşabiliriz. Atlarız senin B-Wing'e ne kız tavarız bilyon mu [Güzelim teknolojiyi Testosteron amaçlı kullanan Türk erkeği tavrı]. Bakalım ° cevaplara:

1- Rebellion burda, yani Kamer de. Hem strateji, hem action. Güzel oyun. Star Wars oyunlarında yeni bir boyut.

2- Hesapta Star Wars'un komik olani. Hiçbir şeye benzemiyor. Kamerden

alma sakın.

3- Peki, sen istedin de yapmadık mı?

4- Biz gördükte, okuyup oynayıp bitirdik bile. Sen ne diyon? Star Wars'un yeni filminin Preview'unu bile seyrettik. Lucas Abi bize kıyak yaptı da.

5- Hellfire biraz daha zor gibi. Ama tekniği bilersen sorun yok; ki Diablo'yu zorlanmadan bitiren birisi için hiç sorun yok [kim o ya?].

6- Kitapçık yok. Sap gibi CD var, o kadar. Hatta bazen CD bile yok. Çoğu oyunun Box'ı var. Mis gibi, pırl pırl, herşeyiyle hizmete hazır. Ama şimdide para yok.

7- P133'den üst bir işlemcin varsa [ve eğer oyun oynayacaksın] MMX yerine 3DFX çipsetli bir kart alman çok daha iyi olur dedii Engin Abla [benim sevgilim o].

8- Yapay zekayı bayağı geliştirdik. Çok yakında çıkarmayı planlıyoruz. Ayrıca çeşitli zorlukta birçok Level oynayan herkesi tatmin edecek düzeyde. Tester'larımız şimdiye kadar yapılan Real-time oyun.... Ay pardon ne demiştin sen? Soruyu tekrarlar mısın?

9- Duydunuz arkadaşlar [abone olamassın artık. Duydun mu?] Siz değil okuyucular. Paranteze bakmayın...

Ben de bu Rebell'lara uyuz oluyorum. Zaten yeni film'de Rebellar rezil olmuş, iyi olmuş.

En büyük GameShow güle güle... [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

selam sana ZEBANİ

GAME SHOW'u devamlı takip etmeme rağmen bu sana ilk disketim.

Biran evvel sorulara geçip senin o değerli vaktini çalmak istemiyorum

1-Dogday de trene binmek için çok parayı nereden bulucuz?

2-Dogday'in cheat'leri varsa yayınlarmısın?

3-Bu aralar internete kafayı taktım. KAMER'de 56k modemler ne kadar?

4-Holiday Island'in türü ne? Nasıl bir oyun?

5-Imperialism de şu kahverengi ve siyah madde hep bitiyor, adamlara da

yaptıramıyorum. Almaya kalksam mali durum el vermiyor ne yapacağım?

birde cheats'lerini yayınlayıverde kırma şu garibi

hadı sana iyi günler.

YENİŞEHİR/BURSA

Zebani: Evet, çalma. Zaten Japonya'ya gidip bir ihale işini takip etmem gerekiyordu senin yüzünden gidemiyordum!!! Ne değerli vakti abi; Değerli vakit dediğin şey şu anda zaten size rezerve edilmiş durumdadı. Ben bu zamanı bi şekilde dengeliyorum. Sen sivilme, yaz yazacağımı. Bak yoksa yayınlamam ha [bu da tehdit oldu]. Meg'de yok şu anda [Rüyasında sivrinsinlekları sayıyor; yani çok afedersiniz ossura ossura uyuyor]. Ne dedin? heee:

1- Bulduğum yerden caddenin sonundaki "Sewer Control Room'a git. Kapıyı çal. Bulduğun çift diski ver. Onlarda sana 14.000 dolar verecekler. Artık rahat rahat trene binebilirsin.

2- Hayır şu anda yok [mert uyuyor]. Ama Haziran sayısında tam çözümü yayınlanacak.

3- Şöyle adamakıllı bi şey istiyorsan sırf sana, o da tanıdık olduğun için 350 dolara olur diyemem saçmalamaktan korkuyorum. İşin aslı 100 dolar civarında bi parayı gözden çıkar da biz de para kazanalım [ay ne dedim ben? tüh rezil herifim ben. Sen okuma bunları, Kamer Bilgisayar: Evrenin Bilgisayarcısı].

4- Strateji oyunu... Pek sürükleyici değil... Sımcı tarzında... Taül köyü kuruyosun... End of Transmission... Stop...

5- Kahverengi ve siyah maddeden kastın Kömür ve Demirse onları üretmen için Prospector'lar la "mine" kurman gerekiyor. Eğer kastettiğin buysa. Niye açık açık yazmıyorsun bunları. Bilmece gibi. Ayrıca Kömür ve Demirin birleşiminden Çelik çıkar gibi kötü bir espri yapıcım dayanamıyorum.

POSTA KUTUSU:

BERKAN ŞESEN bey, abi sana bravo diyorum yani; aynı mektuptan 7 tane gönderdiğin için. Sonuna da not düşüp bi de Kurnazlık rulluss demişsin. Evladım niye disket yollamadın ki. İçine aynı text'i istediğin kadar kopyalardın da bu sana daha az zahmet verirdi. Senin bu yaptığına bizim köyde kurnazlık değil, işgüzarlık deniyor. GTA'da harita kesinlikle yok, çünkü haritaya gerek yok. Adamın veya biniğin başka bir aracın çevresinde bir ok işareti var. Bu ok işareti senin nereye gitmen gerektiğini gösteriyor zaten. Eh artık kafan karışmaz. Bu arada benim tipimi merak ediyorsan Yolun sonundaki resimlere bakman yeterli!!!

SERDAR KARGIN bey, bir dost samimiyetiyle GameShow'u eleştirmen güzel bir davranış. Memnun olmadığın noktaları bir bir maddelere dökmek ve açıklamalarını yapman da güzel. Ama bazı itiraz edilecek noktalar var: mesela GameShow almak için kendini şartlandırman gerekmiyor ki. Zoraki bi iş yapacaksın hiç yapma bence. Ayrıca ayda bir 500 bin lira vermek seni ne zengin yapar, ne de fakir. "Her ay 500 bin lirayı bir kenara ayırıyorum, gezip tozmak varken" diye yazan bu satırlar için seni malesef ayıplamak zorundayım. Sen bu devirde 500 bin lira ile gezip tozabiliyorsun demek. Bravo. Dergi iki ayda bir çıkacak, artık sürekliliğin birinde çıkacak. Sırf ayın birinde çıktığı için dergiyi kötülemek de bana biraz saçma geldi. Oyun seçme konusunda ise tamamen haksızsın, tam baskı sırasında piyasaya bi sürü oyun çıkıyorsa bunun sorumlusu GameShow olamaz değil mi? Ayrıca bir tane örnek verebilir misin bizim açıklamayıpta o ay çıkan güzel bir oyun hakkında? Ve işte mektubunu kısa da olsa yayınladım [sen aksini iddia etsende]. GameShow'a eleştiri yapan hiçbir mektubu yayınlamıyoruz gibi yanlış bir fikirden böylece kurtulursun belki.

KEREM YÜLEK bey, bu gerim sayım işi artık iyicene beni aşmış durumda. Meg kafasında birşeyler planlayıp duruyor ama ne? Ben birşeyler bildiğimi zannediyordum ama artık emin değilim. Ve ayın sizler gibi merak içersindeyim. Diablo da ise o kadar yaratık gelmeseydi inan ki oyun zevkli olmazdı. Zaten Karakterlerde o kadar yaratıkla boğuşabilecek düzeyde. İmla hataların için şimdilik seni affediyorum, yoksa salardım bizim çaylak Hüseyini üştüne.

EFE CAN SARGIN bey, göndermiş olduğun eski madeni 5 liralık için sana teşekkür ediyorum. Çok güzel bir jest'de bulunmuşsun, senin de dediğin gibi bu "ayın parası" oluyor. Ben de sana 1 soyvet rublesi [portekiz pezosu da olur] göndermeyi düşünüyorum [ehüü!!]. Artık dergiyi abone olamassın çünkü bu abone işi fazlasıyla zararlı olmaaya başladığından kendilerini yok ettik. Bu arada sen disket yolla bence [bak yayınlamam ha!!].

VEYSEL SEZMEZ bey, yaw sen bu Overdose'u nasıl olurda soytanlar sirkı Televeleye benzetirsin. Seni kara listeye aldım, en yakın zamanda Hüseyinle tanışacaksın. Yazdığın şiiri bizim sözde entel Mert'e okuttum. Ben şirden pek anlamam ama öyle bir güldü ki çok beğendiği için mi, yoksa çok kötü bulduğu için mi anlayamadım? Sence hangisi? Bu arada İnternete bağlanmadan önce ne yapmak istediğini sor kendine. Chat filan yapacaksın sakın ha!!

YALÇIN ŞEKER bey, sende "maraba zebani" diyerek değişik bir televele girişi yapmışsın ve bundan sonra çevrene ve ismi Hüseyin olanlara çok dikkat et. Bak yine de gönlüm el vermiyor ki uyarıyorum [nedir benim bu televeleden çektiğim]. Bakın arkadaşlar bu Yalçın arkadaşımız 17 yaşında, 1.87 boyunda, ela gözlü esmer bir yakışıklı oluyor ve ilgilenenlere duyurulur diyor. Sen yanlış gibi merak içersindeyim. Diablo da ise o kadar yaratık gelmeseydi inan ki oyun zevkli olmazdı. Zaten Karakterlerde o kadar yaratıkla boğuşabilecek düzeyde. İmla hataların için şimdilik seni affediyorum, yoksa salardım bizim çaylak Hüseyini üştüne.

BATU BOZOĞLU bey, Star Wars sapıklığın bir yana senden gerçek sapıklık sinyalleri alıyorum. Yani eğer Kasaba gidip İnek baldırırların rendelenmesini izlediğini söylememiş olsan [bu arada o nasıl kasap ki senin seyretmene izin veriyor] böyle düşünmeyercektim. Neyse madem bu durumdasın rahatsız olduğum kişilerin bir listesini vereyim de sen de onları rendele: Başta Meg gücü [kafatasını altın tepsi de istiyorum], sonra Holy hiyan [kalbini ağzından çıkarıp köpeklerle at], Hüseyin [bak bunda işin biraz zor, o da Star Wars sapığı, belki iyi anlaşırısın, ama iş iştir, leşini istiyorum]. Şimdilik bu kadar. Önümüzdeki ay cesetlerle beraber disket gönder.

GÖKHAN TANK bey, şimdi kimbilir kaç kişi senin soyadınla ilgili abuk sabuk espri yapmıştır di mi? Neyse ben yapımıym bari. Şimdi derginin fiyatı pahalı değil bi kere. Bakınız ilk kısa kısa cevapları. Bunu geçelim. Sayfa sayısıyla ilgili Meg'i kırbaçlamam hala sürüyor. Ama herif çok dayanıklı çıktı. Bakalım kırbaça devam. Parfüm olarak Engin Ablaninkileri kullanıyorum. Bazen tehlikeli oluyor ama güzellik kokuyolar [ayrıca istemesem bile o süreklili sıkıyor üstüme]. Evli ve iki çocuk babası değilim, yarışmacı arkadaşlara selam yollarım [da ne alakası var].

CEM EXE bey, bu ne sinir Cem? dur biraz sakın ol. Derstlerinin bozuk olmasının sebebi pek tabii ki sensin. Çalışmassan böyle olur işte. İstersen gel beni döv. Çok güzel dayak yerim. Fıfa 98 çok güzel bir oyun ama 3DFX'in varsa işte o zaman süper. Sen oyna oyunları, sonra niye derstlerin kötü?

Hadi sana da. Bu arada senin ismine ne oldu Hamdi [h6?]. [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

SELAM to ZEBANI

Ahoy! I'm Guybrush Threepwood. A mighty pira... Uff, yine dalmışım, bi kurtulmadım şundan... Gördüğün gibi The Curse of Monkey Island'a 'takmış' durumdayım. Aslında oyunu bitirdim, [Normal & Mega] tekrar bitirdim, sıkılmadım tekrar bitirdim. Uhu. Nasıl kaçırılmışım ben MI 1-2'yi. Neyse, sorular:

1- Tomb Raider 2. Evi bir muamma, oyunu nasıl bitiriim: Evinin bahçesinde bir labirent var. Biyerinde bir kol çekip evdeki bir kapıyı açıyorsun. Zamanlı olduğu için kapıya yetişemiyorum. Ne var orda? 2- LBA2 süper. Uhu. Bunun da ilkini kaçırılmışım. LBA3 çıkar mı? 3- Titanic: Adventure Out of Time çok güzel ama adamımız daha serbest olabilirmiş, yani serbest yürüyebilirmiş. Sence?

a- Bir arkadaşım [Tayfun] Titanic'i ve bilumum bütün adventure'ları küçümsüyo. Adventure'lar mükemmel oyunlardır. Napiim ben ona? [pickup Tayfun / examine Tayfun / eat Tayfun [ay pardon bunlar CMI seçenekleriydi]] .

b- Meraktan soruyorum: Eğer oyunun sonunda Zeitel'le konuşup, panzehiri alırsak, Georgia'yı nerde bulup iyileştiririz? Yoksa herif bizi kekliyo mu?

c- Titanic 2 çıkar mı? [ıh, çıkmaz; gemi bi kez battı zati...]

4- Adventure hastasıyım. Tavsiye? Peki FRP? [sorucam işte, başka ne sorim [ehheh, en azından dolaylı sormuyorum]]

5- Niçin kaliteli adventure'lara çok az raslanır? Hi? Neden?

6- Nfs2se'da [ne bu bea şifre gibin] bişeye gıcık oluyorum, mesela karanlık bir tünele giriyosun, araba [beyazsa] yine bembeyaz [ve ypranmamış! ACE'yle yıkıyorum, çıkıyorum! [hay allah olmadı]] halbukim gölge olmalı. Dimi ama? 3dfx'le bu düzeliyo mu?

7- Grand Theft Auto'da harıta'yı görmek mümkün mü?

8- Desktop'umdaki 60 küsur obje çok mu? [ehheh soruya bak bea]

9- CD'deki track'leri nasıl . wav veya . mid'e dönüştürürüm?

10- Son olarak [bu soru önemli] : Akif Pirinççi'nin 'Felidae' adlı romanını biliyor musun? Biliyorsan bu konuda mail'leşelim. Diskette gönderiyorum, ama sanma ki her zaman bööle yapıcım! Şimdilik bye; eğer cevaplamazsan/yayınlamazsan tekrar fikir değiştireceğim... [döneklik!]

Zebani: Aslında mektubunun [yani disketinin] başını kesmek zorunda kaldım çünkü yine sonuçsuz ve yanılsız bir Mac edebiyatı vardı. Kusura bakma çünkü artık gına geldi, kusmak üzereyim. Ayrıca Mac'le ilgili yorum yapan her mektubun o bölümünü de keseceğim [üzülerek söylüyorum herkese]. Lütfen yapmayın artık:

1- Tomb Raider II üstadı çaylak Hüseyine sordum, zaten yanımda şu anda lavuk. Cevabı ona bırakıyorum buyur Hüseyin: Valla bravo. Nerden buluyosunuz bu kolları? O oyunu bitirdim ama o kolu hiç çekmedim. Sen en iyisi bırak öyle muamma kalsın. Gizem olur [bir rivayete göre geri sayımın sonucu yazıyormuş orda].

2- Kaynaklar hiçbir haber yok diyor. Bekleyecezzz yani...

3- Yooo. Ben hiçbir sakınca görmedim. Mis gibi salına salına hareket ediyor işte [ne demekse].

a- Sola git. Karşına mezbahaya benzer bir oda çıkacak. Masanın üzerindeki baltayı al [take balta]. Tam o sırada içeriye Tayfun girecek. Yanına git ve onunla konuş [talk to goddamn tayfun]. Konuşmanın yansında baltayı çıkar tayfun'u ortadan ikiye böl [split tayfun by balta]. Bravo oyunu bitirdin... Yalnız cesedin üzerine tükürmeyi unutma [spit to corpse]...

b- Panzehiri alıp Georgia'yı bulabilirsek [ki şu anda nerde olduğunu hatırlamıyorum] onu iyileştirebiliyoruz. Yani herif bizi keklemiyo.

c- Tam da dediğin gibi [yine de haber yok diyim de görevimizi yapmış olalım].

4- Aynı baltayı bu kez kendi kafana geçir [use balta for your body].

5- Çünkü bugünkülerde bir senaryo sıkıntısı var. Üretmiyorlar. Böyle olunca da dandik bir konuyu güzel grafikler, sesler, 3D animasyonlarla bize kakalamaya çalışıyorlar. Daha detaylı bilgi için bakınız: "Ne yaptığını bilmeyen bir Adventure'cının kasvetli boğazından çıkan kükürtün kokusu" isimli kitabım!!

6- Güzel bir ayrıntı yakalamışsın. Bravo. Bi dakika ben bi Kamere uğrayıp 3DFX'te böyle bişey oluyo mu bi bakayım. Sen üzerine rahat bişiyler giy ben geliyorum...

7- Aslında map yok ama bizim Levent Şubat sayısında çok güzel, kendi çabasıyla bir Map çizmiş. Ona bakabilirsin. Bu çalışmasıyla Software firmasından ödül bile kazandı.

8- 60 mi? Bence senin bilgisayarın Upgrade zamanı gelmiş. Daha iyi bir config ve daha büyük bir monitorle [20 inç] bu sayıyı 1200'e çıkarmalısın.

9- Mid'e dönüştüremessin ama Wav'a dönüştürmek için Converter'ları MP3 ile ilgili site'lardan bulabilirsin. Dolu.

10- Pek Türk yazar okuyorum. Bu yüzden ne Romani ne de yazarını daha önce duymadım ["ne...ne de" ile devam eden cümlelerin hepsinin sonu olumlu biter. Türkçe katletmeye devam yani].

Bir defa diskette gönderipte sonra mektuba dönen döneklerin, pardon okuyucuların dramını sen pek bilmiyorsun galiba. Neyse fikir değiştirmeden ben sana hoşçakal diyim. [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

Merhaba Zebani,

GAMESHOW dergisini 25. sayısından itibaren alıyom ve aşırı şekilde beğenerek okuyom. Fazla detaylara girmek istemiyom ve sorularına geçiyooooom.

1- Ben bir S. W. O. S. hastası olarak yeni bölümünü sabırsızlıkla bekliyorum. Aldığım duymalara göre S. W. O. S. 2000 adı altında , çıkacak ve grafikleri FIFA şeklinde olacakmış mı?Acaba?Hi ne dersin?

2- Biraz geç kaldım galiba ama sorması ayıp Diablo'da Warrior ile büyü nasıl atılır yada nereden alınır bu meymelet [Yoksa oyunun ilk

bölmelerinde bu meymelet bulunmaz mı?]

3- Dergide bir geri sayım sürüp gitmektedir. Bunun sonu nereye varacak? Hi!

4- Senden bir tavsiye isteyecektim dur dur hemen kızma bu oyun değil bir ekran kartı iyi bir 3D ekran kartı sence nedir? [Engin Abla deme sakın!]

5- Warcraft II'yi uzun zamandır oynuyorum, bitmiyo bu oyun ya! Kaç bölümdür? Bu nedir? Neyin nesidir?Hi! [Oyunda çıkmadık şey kalmadı ya aaaaa. .]

6- NFS2SE bir harika hatta mükemmel sence nasıl? Araban nedir? [McLaren F1]

7- Oddworld çok güzel bir oyun ancak takıldığım bir yer var. [EIPOICO5] İki muhafız gezinip dururkene bu bomba senin neyine? Hi!

8- Virtua Fighter2 iyi oyun amma sanki biraz kolay ha ne dersin? [Oyunu açtığımda 256 renk istiyi bunu her açtığımda ayarlamak zorundayım. Hi! Sorularım burada son buluyor. Ancak mektuplarımda ardi arkası kesilmeyecek. Overdose hayatında başarılarının devamını dilerim. Görüşmek üzere Zebani. [Zebani kötü isimde değil hani]

Onur" S. W. O. S. "ATAMER\İstanbul

Zebani: Eyooooo, hadi geçelim:

1- Tüm araştırmalarıma rağmen SWOS'un yeni versiyonu hakkında bir bilgi bulamadım. Meg ise 2000 yılında çıkar gibisinden arsız arsız espriiler yaptı.

2- En başta bir büyüün var ama silahı tamir etmek için kullanabilirsin. Esas büyüler Dungeon'in içinde dolaşarak veya bir büyücü kadından [Dungeon'in ilkeri sahalanında] olarak temin edebilirsiniz. Fakat bu büyüler [daha doğrusu büyü kitapları] öyle ortada duran şeyler değil. Sandıkların içinde, özel odalardan alacaksınız [ve okuyacaksınız ki bu çok önemli. Hatta aynı kitaptan 3 tane bulupta okursan büyüün 3. Level oluyor]. Büyüye atmak içinse Mana gücünün yeterli düzeyde olması gerekiyor. Mouse'un sağ tuşu büyü atar.

3- Çok basit abi: sifıra varacak [alçağım ben].

4- Böylesine de ilk defa rastlıyorum. Tavsiye bölümüne bak diyeyim geliyor ama orada da ekran kartı bölümü koymayı unuttum. Neyse: şimdilik en iyisi 3DFX çipsetli olanı. Sakın UTOPIA olanı alma [ehhehe naber Erdem, hala okuyor musun?]. Şu anda 3DFX sadece Kamer'de var desem ne demek istediğimi anlarsın heralde [Bu Kamer reklamları için para alıyorum da].

5- Şimdi senin oynadığın Warcraft: Tides of Darkness, Campaign'le beraber olmak üzere 28 bölüm. Bi de Datası olan Beyon the Dark Portal ise yine Campaign'le beraber 24 bölüm. Sen daha çooook kafayı yiyecen. Sana bi taktik vereyim: Orc'larla oyna ve hemen bir köleye altın madeni arat. Bulduğun altın madenlerinin yanına üs yap, başka birşey yapma. Ana üsse ise tüm Upgrade'leri yap ve büyücü hazırla. Bu büyücülere "death and decay" büyüü yaptıracağını [yaklaşık olarak 30-40 tane büyücü yap]. Savaş sırasında önde diğer asker orc'lar arkada büyücüler olmalı [çünkü çok zayıflar ama büyülerini korkunç]. Artık oyunu rahat rahat bitirebilirsiniz.

6- Lamborghini tabii ki. Böyle bir arabayla kaza yapmak çok zevkli oluyor. Ama ben yinede ilk NFS'i seviyom.

7- Sen yeni bir okuyucusun galiba. Taaa Şubat ayında yayınladık oyunu. Ve açıklaması o kadar güzel ki, yapımçı firmanın Tester'ları bile bu açıklamaya bakarak bitirdiler oyunu!!! [etti iki].

8- Dövüş oyunları pek oynamıyorum [hatta hiç]. Benim kavgam hayatta [hiç sırası değil şimdi] ve Meg'le [holy hiyarıyla işim bitti de, hedef büyüttüm]. Renk ayarlamasını kendisi yapıyordur, senin bişey yapmana gerek yok. Oyundan çıktıktan sonra tekrar normal engineye döner bilgisayar [böyle durumlarda salaklık yapmaz yani].

Ardı arkası kesilmeyen mektuplarını [disketlerini] beklemenin heyecanı içinde titriyor ve daha fazla dayanamayarak sana hoşçakal diyip, Engin Abla'nın yanına gidiyorum. Çıkarken kapıyı dışardan kapat. Hi? [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

EY YÜCE DIABLO [ŞEYTAN, ZEBANİ]

Ya şimdi naber, merhaba ya da nasılsın diye başlamak istemiyorum.

Ama aklıma başka bir şey gelmiyor. Neyse. Ben bir ADVENTURE delisiyim. Kısa zamanda adventure oyunları oynamaya başlarsan sana daha çok mektup. . . ay pardon disket yollarım. Ayrıca sunu söyleyeyim ki ben 12, kardeşim 8 yaşında. Adı Umud. O da her ne kadar benim kadar olmasa da bayağı güzel adventure oynuyor. Ayrıca ben bir FRP-RPG hastasıyım. [Kardeşim değil] Herhalde başlıktan anlamışsındır ki şu an da Diablo [Ama Hellfire] oynuyorum.

Hiç Diablo ya da Hellfire oynadın mı bilmem ama bayağı güzel bir oyun. Neyse bunları bırakalım da sorulara geçelim.

SORU KISMI 1:Özel sorular

Soru 1- Kaç yaşındasın?

Soru 2- Niye gerçek adın olan Polat yerine Zebani' yi kullanıyorsun?

Soru 3- Şu ara hangi oyunu [oyunları] oynuyorsun?

Soru 4-Şimdiye kadar hiç adventure,FRP veya RPG oyunu bitirdin mi?

SORU KISMI 2: Normal sorular

Soru 1- Hellfire dergide tanıtır mısınız?

Soru 2- Betrayal In Antara çıktı mı? 3-Çıktıysa Kamer'de var mı? 4- Varsa kutulu mu değil mi? 5- Kutuluysa ne kadar? 6- Kutusuzsa ne kadar? [Ha ha sana 5'li kombo yaptım [Aynı zamanda Mortal Combat Trilogye de oynuyorum da.]]

Soru 7- Bir gün bir arkadaşımın bir bilgisayarçıya gittim. Arkadaşım bir oyun alacaktı. Ben de ona oyun öneriyim derken Betrayal In Antara'yı gördüm. Şanssızlığa bakın ki benimde hiç param kalmamıştı. İki haftalık zor bir para biriktirme süresinden sonra bilgisayarçıya gittim ve oyunun kutusunun içine baktım. Birde ne

göreyim. Kutunun içinde sadece oyunun birinci CD'si var. Oradaki adama ikinci CD'nin olmadığını ve ne yapabileceğimi sorunca bana aynen şöyle dedi: "Ne yapabilirsiniz. Oyunu alma o zaman." Şimdi sen benim yerimde olsan ne yapardın?

Soru 8- Ben Betrayer at Krondor'u kutulu olarak 5. 500. 000'e aldım. Oyun 1993 yapımı. Kutudan bir kitapçık, bir harita ve iki tane de Registration Card çıktı. [Tabi birde oyunun CD'si] Şimdi ben kazık yemiş mi oluyorum? [Allah Allah boğazıma bir şey batıyo ya!] Neyse soruların sonuna geldik. Birinci bölümü yayınlamasında olur ama ikinci yayınlama. Ben Gameshow'a daha önce mektuplar yazdım ama yayınlanmadılar. Eğer bu da yayınlanmazsa bir daha yazmayacağım. Bak hem de diskette gönderiyorum. Şimdiden teşekkürler ve bir daha ki diskete [bak şaşırmadım] kadar hoşçakal. He bu arada sinemaya bir film gelmiş. Adı Çakal. Çok hoş bir film [Çakal+hoş=Hoşçakal]. Hadi görüşmek üzere.

Caner "Tarus the Fighter" Sulubacak

Zebani: "Kısa sürede Adventure oyunları oynamaya başlarsan". Bu ne demek şimdi? Sen Adventure oynamadığını nerden çıkardın bakiim? Hadi onu bırak Diablo oynadığımı, bitirdiğimi ve bu köşede bir sürü Diablo sorusuna cevaplar verdiğimi nasıl görmez de hala "Hiç Diablo ya da Hellfire oynadın mı bilmem" gibi bir şey söylersin. Sen yenisin galiba. Biz buralarda kuzeyden gelen yabancılara sevmeyiz [kowboy filmlerine takıldım da biraz]. Neyse Sulubacak, şimdi soyadınla dalga geçmeden hemen cevaplara geçeyim:

Özel Cevaplar:

1- Hicri takvime göre 1325

2- Polat'ı da kullanıyorum. Zebani benim Nick'im, imajım, karizmam, elde ve aklıda tutulur tek şeyim. Ayrıca Nüfus cüzdanımda da Zebani yazıyor. Hem senin soyadın niye Sulubacak [pislik yapacam ya!!!].

3- Şu ara deliler gibi Grand Theft Auto oynuyorum. Süper bir oyun. Suçlu olup çevreye zarar vermek bazen çok zevkli oluyor [bazen lafi üzerine herhangi bir soru istemiyorum. Filozof damarı tutanlar için Müracat: Engin Abla].

4- Yaw çocuk sen ne biçim konuşuyorsun yaw? Bu köşeyi yazabilmenin diploması o oyunları oynayıp bitirmek. Hem senin Soyadın niye....

Normal Cevaplar:

1- Geçen ay tanıştık ya [Bana da Meg aynen böyle bağırdı].

2- Çıktı, var, değil, ucuz, yine ucuz [5'li kombo budur].

3- Beşli Kombo!!

4- Hayır kesinlikle kazık yememişsin. Kaliteyi satın almanın bedeli vardır. Sen verdiğin parayı düşünme de otur güzel güzel oyna bitir oyunu, bak o zaman verdiğin paranın nasıl da değiştiğini anlayacak ve aynı oyunu tekrar orijinal alma isteğine karşı koyamayacaksın [Kamer'den al, fiyatı 2.000.000 TL].

Bak şimdi Sulu+Bacak=SuluBacak esprisi yaptırma bana [walla dayanamadım]. Neyse sana da iyi günler ve bol bol disket yazacaksın [kip kayması]. [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

Sevgili Zeban [ay pardon Zebani diyecektim ağızından kaçtı!..] ;

Bu sana 2. mektubum ve bunu sana aynı zamanda disket olarakta gönderiyorum. Bana acımıyorsan diskete ve kağıda ve hatta printer kartuşuma acıda yayınla. [Yayınlamazsan disketimi geri isterim [Yeni birşeyler yazıp göndermek için]] Eğer kestirme cevaplar vereceksen hiç verme. [ehe ehe sen bu cümleyi boşver herşeyi cevapla] Yayınlamasan bile bana cevapları içeren bir mektup [diskette kabul edilir] yolla:

Soru 1: Sen her şeyi bilirsin o yüzden bizden [Sevgili okuyucuların] Gameshow'u zirveye çıkararak bizlerden saklama söyle. BU GERİ SAYIM NE İŞ?

Soru 2: Bu yolun sonunda KUSMUK köşesini hangi kendini bilmez KÜSTAHA yazıyor. [Y. S. Y olayı] Gameshow herkesin bildiği gibi Türkiye'nin hatta Dünya'nın BİR numaralı dergisi [Fazla uçtum galiba]

Soru 3: Yukarda söylediğim yerlere bir yer daha ekliyim Evren'in [Ha bu arada unutmadan yağcılarda ineyim] en iyi dergisi olan Game Show'a abone olabilirimi? [nasıl?]

Soru 4: Serkan'ın daha önce Overdose köşesini yazmadığını nasıl kanıtlaya bilirsin?KANITLA. . . [Belki de nasıl olsa salak deyip yokluğundan istifade edip çocuğun yerini kapmışsındır!!!]

Soru 5: Yukarda ismi geçen şahıs [ayy gene yanlış salak diyecektim] güzelim dergiyi bırakıp neden gitti?Acaba evinin yolunu bulabildi mi? [Acıdım şimdi salağa]

Soru 6: CDR'lara [cd recordable] CD yazıcı olmadan yazabiliyor muyuz?

Soru 7: Bana bu diskette mektup olayı sakatmış gibi geliyo. Birisi şaka olsun diye diskete virus koyarsa ne edeceniz?

Sorularım bu kadar. Bunları cevaplandırırsan iyi olur [cevaplamaz isen Meg ile aynı kaderi paylaşacağın]

Bahadır..... "Fındikkaya [Sakın soyadım la dalga geçme]

Zebani: Yaw bi dur hele, amma heyecanlısın. Yayınlanmıyacak diye mektubuna doğru düzgün başlayamamışsın. Sakin ol, yat, uzan. Tavana bak. Eğer orada cevaplar görebiliyorsan yayınlanmış demektir [yayınlamamak lazım şimdi]

1- Yazın bozuk çıkmış okuyamıyorum. Lütfen düzgün yaz bi daha [oh be!!].

2- Ben de bi bulsam kim olduğumu [kusacam üstüne]. Dergi çapında bir soruşturma başlattım. Fakat hiç kimse birşey bilmiyor. Meg bile bilmiyor. Daha önce de söylediğim gibi Dergi o bölümü kendi kendine yazıyor. Hayret bişey ne diyim... Ha bu arada Gameshow dünyanın en iyi dergisi çatı curt...

3- Tek kelimeyle yukardaki cevaplara bir ekleme yapıyorum: Hayır. Daha

detaylı bilgi için bakınız: Hiçbirer [durum o kadar ümitsiz yani]. İşin doğrusu bu abonelik olayı ekonomik bakımdan GameShow'a zarar veriyordu. Bizde [onlarda] aboneliği kaldırdık [kaldırıldılar]. Şimdi Zenginiz Allaha şükür [bismillahi....]

4- Çok güzel bir soru, kutlarım. Peki sen dergide Serkan diye birinin olup olmadığını kanıtlayabilir misin? Hi?

5- Cevabım dördüncü sorunun cevabına verilecek cevapla doğru orantılı olacaktır.

6- Hayır yazamassın. Senden önce ben denedim zati [istersen sen de dene].

7- Biz bişey etmeyecezzz, siz Gameshow okumayacaksınız o kadar [kötü şaka]. Heralde bunu yapan şahsiyet şaka olsun diye yapmaz. Gelen disketleri sıkı sıkıya virüs kontrolünden geçiriyoruz merak etme. Hele mektubunu yayınla[ya]madığım yüzbinlerce okuyucu beni tehdit ettiği bir ortamda güvenlik önlemlerimiz tam. Hem biz asker adamız bize bişey olmaz [sadece söylüyüm dedim, içimden geldi].

Yayınladım ama Meg'e bakıyorumda başına gelen kader neyse onun işine yaramış galiba. Sağda solda mutlu mutlu sırıtıp'de fındık kırıyor, bay fındikkaya. Ona yaptığının aynısını bana da yaparsan gel buraya. Neyse, disket yollamaya devam. Sen bu arada başta bana Zeboş mu dedin? [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

Zebaniiii!!!!!!

Dergiyi çok seviyorum. Her ayın birinde vefa borcumla gidiyorum dergicime Gameshow geldi mi diyorun ve o bana ne diyor biliyor musun? Nerden bilecen. Hadi bu seferlik ben söyleyeyim: 'O ne?' O an içimden kahkahalar ve naralar atarak gülmek geliyor. Artık bayımdaki hıyar herif bana öyle alıştı ki, ne zaman yanından geçsem kafasını sallayıp 'hayır daha gelmedi' diyor. Olsun ben yine de bu dergiyi mavrısından, yazarlarından, reklam yerine güzel köşeler yer vermesinden ve daha bir çok artı yönünden dolayı çok seviyorum. Ve ayrıca bu sana yazıyor olduğum tam 5. Mektup. Acı olan ne biliyor musun? Yalnızca birini posta kutusunda gördüm. Haaaaayyyyyyyyyttttt. Diğerlerini e-mail'le atmıştım, bakalım bunu sana diskette yolluyorum. Bir fark olacak mı? [Oh bea içimi döktüm vallahi] Neyse şimdi sorular. . .

1- Ne yalan söyleyeyim, pek fazla sorum yok ama nolur şu 'NOIR' denen salak oyunun açıklamasını yayınlayın, nolurrrr. . . .

2- Geçen gün "Şeytan'ın Avukatı" na gittim. Bence süperdi.

Gitmediysen mutlaka git. Bence Al Pacino'nun yerinde sen de olablirdin doğrusu [vıızzzzz] Herkes buradan tavsiye ediyor. En azından konusu bence oldukça değişik.

3- Quake 2'yi aldım. Süper. Ne tesadüf ki onu da buradan millete tavsiye ediyorum. . .

4- Hiç hayatın anlamını aradın mı? Bence ara baya zevkli!

5- Şu geri sayım işine bir açıklık getirseniz çok iyi olacak. Biz de arkadaşlarla bu sayı 0'a yada 1'e gelince ne olacak diye tahminlere bulunmaktan vazgeçelim.

6- Buraya mektup atanların mektuplarında lütfen artık daha fazla 'MAC' kelimesi geçmesin. Yeter. . . Sıkıldım valla. . . .

7- Bence boşver hayatın anlamını aramay. Bulsan ne olacak ki sanki? Doğru söyleyeni dokuz köyden kovarlar. . . Hem belki bu çok şey biliyo diye alır götürürler seni, belli mi olur?

8- Bir tane de arkadaş sorusu: "Tomb Raider 2'de 4. Bölümde pervanenin olduğu yerde yukarı çıkmak gerekiyor. Ama nasıl?" İşte bu kadar, biraz uzun ve sorusuz oldu ama boşver. . . Hep söylemek isteyip de söyleyemediğim şeyleri böylece boşaltmış oldum. Rahatladım. Zamanımı öldürdüm. . . [hehe] Hadi görüşürüz ben gidip biraz daha dolayım sonra gelir yine sana bir mektup atarım. . . .

Vefik + The DEVIL + KARAEGE

Zebani: Walla ben de burada Psikolog gibi oldum, herkes içini bana dököyor. Sonunda ücret talep edecem. O gaste bayilinin ismini söyle bana son sayfadaki Kusmuk mudur yoksa Sümüklü müdür nedir o köşeyi yazana söylüyümden bi kulağını çeksin hıyarın [bulursam tabii]. Veya bizim çaylak Hüseyini de yollasam olur [bu ay hiç uğraşmadım Hüseyinle hayret!!]. Hem sen "bu 5. mektup, bi tanesini yayınladın" diye niye yalan söylüyorsun? Database'ime baktım ve Tefvik diye bir şahsın sadece 1 mektup göndermiş olduğunu gördüm, aaa bi dakka Vefik mi adın? Ha o zaman 5 mektup göndermişsin ama elimde sadece bu geçmiş, yine postacı umursamazlığı işte [bana inanıyorsun değil mi?] he?:

1- Salak oyunların açıklamalarının Gameshow'da işi ne Tefvikçiyim!!

Walla Meg'e ilettim bu isteğini ve bana ruh hastası, ruh hastası baktı. Daha çok talep olması gerekiyor bence.

2- Al Pacino aslında benim. Ne var yalan mı söyliyicem bu yaştan sonra. Bizim burada kazma kafalı Tayfun diye bir herif var. Bu Balta birgün geldi ve Şeytanın Avukatı'nın sonunu söyledi [bi de iyi birşey yaptığını savundu günlerce], o günden sonra soğudum bi kere. Sonra Gameshow'un diğer tüm elemanları gitti filme ve sonunun Balta Tayfunun söylediği gibi olmadığını, Kazmanın yanlış anladığını açıkladılar. Böylece hepsinden öğrendim ve filme gitmedim. Geçenlerde de Filmin oynadığı sinemanın müdürü aradı beni ve "Polat bey artık bu filme gelecekseniz gelin, kaldırıcaz vizyondan. Eğer gelmeyecekseniz size sonunu söyleyebiliriz" dedi ve en sonunda bende kalkıp filme gitmedim. Gitmiycem de. Sen de mektupta sonunu yazsaydın eğer intihar etmeyi bile düşünürdüm. Uzun cevap olduğunun farkındayım bu arada. Hadi alttaki cevaba geç artık.

3- Yani ne demek istiyorsun Şefik?

4- Ben aradım, buldum, bir yere not edip pantolonumun cebine koydum ama Annem pantolonu yıkamış. Ben de ne not ettiğimi unuttum. Bi daha da uğraşamam doğrusu.

5- Ne dediğini anlayamıyorum Müşfik...

6- Çok haklısın. Herkes duydu mu?

7- Bakınız 4. cevap, olmasa 7. cevap. Paradoks halinde başvurunuz bi yere...

8- Mesafeyi ayarlayıp zıplayacaksınız başka yolu yok. Hüseyin dedi... Zaten burası tamamiyla oynayanı bıktırmak için yapılmış [miş, yine hüseyin dedi].

Gelecek sefer de boşalırın ücret isterim. Ayrıca hep söylemek isteyipte söyleyemediğin şeyler yukardakiler gibiyse sende gerçek başka sorunlar var; ya da yok. Hiç sorunun yok senin. Mutlusun. Kendine sorun bulmak istiyorsan bana disket yaz yeter Şefik. Hadi hoşçakal. [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

Sevgili Zebani;

Naber? Nasılsın? İnşallah iyisindir. Yalnız sana çoookooooook kırıldım. Çünkü geçen mektubumu CEVAPLANDIRMAYARAK [!] çok önemli meseleler hakkında beni bilgilendiremedin! Şimdi kaçırdığın soruları baştan söylüyorum:

1- Senin bi kampanyaya destek vermiştik; ama sen mektubumu yayınlıncaya kadar disket kampanyası çıktı. Sana disket gönderdim işte. Allah bilir ben bunu okurken [köşende] hangi kampanya moda olacak?!

2- Cevaplamadığın çoookooooook önemli bi soru: TOPOŞUN BİRİ ENGİN ABLA'YA SULANIYO! KATLİ VACİP Mİ? [Topoş ayrıca Titan gücünde! Elinden kurtulmayı başardım ama. Topoşların zekası bu kadar oluyo!] [Yaw kızma amma, gücüm yetmedi ayıya!]

3- Rogue ile nasıl geçsem şu Bloodknight'ı Diablo'da diye bir sorum olmuştu ama warriorla oyunu bitirdim. Seni bilmem ama Diablo çok kolay öldü [Tek bir potion of healing [full da dahildir] ve büyü kullanmadan!] Rogue ile ilgili soru [n] devam ediyor.

4- Diablo 2 hakkında ne biliyorsun?

5- Şimdi sana bi itirafta buluncam: Ben bu dergiyi almaya geçen Ekim başladım. Daha önce böyle bi dergi olduğunu biliyodum fakat sen Bornova'nın halini biliyodun! Gameshow dedin mi aldığın cevap 'Ha?!' oluyo! İnşallah kızmamışsındır [O kadar o adı topoşu gebertmeye çalıştık yani]

6- Sorusuz.

7- İstersen cevap yazabilirsiniz.

8- Eyvallah!

Cihan 'The angry' Artunç

Zebani: O gönderdiğin mektup elime geçmedi tabii ki postacılar yüzünden [öh be amma yüzüsüz adamım]. Neyse bunu getirdiler sağ salım. Cevaplayalım bari:

1- Abi Disket kampanyası hala devam ediyor. Sen destek vermeye devam et. Yeni kampanya en başta da okuduğun gibi [okudun di mi?] "Hikaye" adlı kampanya. Detayları başta da okumuşsunur [okudun mu? hatırlatırım dedim]. Ona destek vermen senin de yararına. Düşün, taşın. Ayrıca süreklî kampanya yapıyor muşum gibi bir ima da bulunmanı da sana çok pahalya ödeteceğim [Kamerde].

2- Ona bir sürü Topoş sulaniyo. Topoş oldukları için sorun yok zaten. Ama yine de Katli Vacip.

3- Abi oyunu bitirmişsin ya? Yani Zebaninin kafasını ütülüym de ne olursa olsun diyosun ha? İyi ki postacılar mektubunu getirmede [iyi buldum bunu]: Rogue karakteri ile oynamadım ben oyunu. Benim karakterim Warrior'dı. Onunla da nasıl öldürdüğümü hayatta söylemem.

4- Diablo II 1998'in sonlarına doğru çıkacakmış. Kesinlikle inanmıyorum. Bunu da bitirip oynamadığın bir karakterle nasıl bitiriliyo diye sorarsan dişlerin dökülsün inşallah...

5- Yalan söyleme, basılmış dergilerin yarısını Bornovaya gönderiyoruz. Geriye 1 tane iade geliyordu Ekim ayına dek. Demek o 1 taneyi almayan sendin. Çocuklar buldum onu geliiiiin.

6- Cevapsız.

7- Cevap yerine soru yazayım sana: Ne olacak bu geri sayım işi? Ha? Çabuk cevapla.

8- Sana da... [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

Sevgili Zebani,

Al işte disket disket dedin durdun, al sana disket. Geçen ayki gül gibin mektubumu bu yüzden mi yayınlamadın? Neyse umarım iyisindir.

Sende olmasan kimseden derman bulamayacağız. Sana önemli sorularım

var. Geçen ayki köşenin girişindeki yazın çok güzeldi. Bilgisayarım yeni olduğu için diskete yazı yazmayı biliyordum. Sırf senin için uğraşıp öğrendim. Yayınlarsın artık.

NOT: GAMESHOW ÇOK GÜZEL. SAYFA SAYISINI AZALTACAKSANIZ CD MD [Sidi midi anlamında] vermeyin.

SoRULAR [1,2,4,5 önemli]

1- 4 mb ekran kartım var. Cardex S3 virge/DX. Sanırım 3D kartı ama FX olmadığı için NFS2se ya da Tomb Raider gibi oyunlarda işe yaramıyor.

Yalnızca 3D destekleyen oyunlar var mı [FX değil]

2- Bir 3DFX kart benim 4 mb [BKZ:Üst sorudaki] üzerine kaçta takılır? Normal fiyata biraz farkeder mi bari?

3- LBA2 bayağı ilerledim ama çocukları ve Wizardları uzaylılardan kurtarmam istendiğinde takıldım. Benden Lightning spell isteniyor. Bunun için gerekli herşeyi [o deserttaki ateş topu gibi şey felan. .] topluyorum. Kanalizasyona inip kürenin yanına geliyorum. Büyüyü yapamıyorum. Uzaylılar büyücü giysimi çaldıkları için mi? Nasıl yenisini bulacağım?

4- RESİDENT EVIL'ı aldım. Çok heyecanlı. Zombilerin ve arka planın

grafikleri fena değil ama bizim yönettiğimiz adamların grafikleri Sanal hehek grafiği gibin.

Yoksa benim cd'ni

bozuk? Sizin

dergidekiler zaten

3DFX'le olan

grafikler

galiba ama

yinede normal

grafikler biraz güzel

olmalı.

5- ZORK G. İ, Dark

Earth gibi birçok

adventure bitirdim.

Yani fena değilim

ama şu

Broken Sword

2'de başlarda

takıldım. Marsilya

ambarda adamı

denize dökünce yukarı

çıkıp Nicoyu

kurtarıyorum. Bandı

asansörün Photo

Electric yerine

yapıştırıp, halatı bağlayıp,

pallet carrieri felan

kullandıktan sonra Niko'yla

konusup çık diyo. Ama zaten

bant yapışık olduğu için

asansör gitmiyo ki?

Ne'apcam? [Gameshow'un

o

sayısını arkadaşım kaybettiği için başka

dergiden oynuyorum]

6- Geri sayımı zaten sormuyorum,

söylemezsin. [bakalım gaza gelecek mi?]

Sorularım bu kadar. Adventure soruları

yüzünden biraz uzun oldu. Sen

1,2,4,5'i cevapla yeter. [Yayınlıysanda olur [benim için sorun

değil [LÜT

FEEN!!!]

Son olarak, yerli metal dinlermisin? Yerli rock Cenk Eroğlu'nu

tanıyormusun?

FIN

Evren"Yok ki 3dfx veren"Bal

Zebani: Sanki milletten disket dileniyormuşuz gibi. İsminin derinliğine yakışmayan cümleler sarfediyorsun Evren. Bak böyle konuşmaya devam edersen Kazım diyecem sana. Yazımı beğendiğin için teşekkürler. Sizden de böyle yazılar bekliyorum. Yazın abi, niye yazmıyorsunuz? Hem okuldaki edebiyat derslerine de antremanlı gitmiş olur, kompozisyon sınavlarından 10 neyin almış olursunuz. İşte size hizmet. Dermanına ilaç olmamın bedelini bir şekilde Kamere ödersen sevinirim:

1- Söylediğin Kart Teoride 3D oyunları destekliyor ama keşke desteklemeseymiş. Mesela 3D hızlandırıcı bir kartla oynanan Tomb Raider II, gayet hızlı ve akıcı iken senin kartında malesef felçli bir kaplumbağa gibi hareket eder. Sendeki kartın tek avantajı fazlasıyla ucuz olması [Kamerde de ucuz].

2- Takılmaz çünkü yeni bir 3DFX çipsetli kart alman lazım. Kamere gelip 180\$ vererek mis gibi hızlı hızlı, akıcı akıcı, karlı, çamurlu, yağmurlu, sisli Tomb Raider oynamak varken [eee cümle bitti].

3- O büyüü yapabilmen için Hamam'ın orda uçan halının üstündeki büyücüden büyü almak gerekiyor ama yüksek bir ücret istiyor. Bu parayı Lunaparktaki ördekleri vurarak [şu anda hatırlamıyorum ismini ama para kazanabileceğin tek oyun o var] kazanabilirsin.

4- Hayır CD bozuk değil, ayrıca CD'nin bozuk olmasıyla grafiklerin -o da kahraman grafiğinin- teknik olarak bir bağlantısı yok. Çözünürlüğü yükseltmeyi dene.

5- Solda duvar kenarında bir kapı var. Onu açtıktan sonra Nicoyla beraber oradan çıkabilirsin.

6- Doğru söylemem, söyleyemem....

Pekala, o zaman yeni disketini merakla bekliyorum. [Hikaye gönder, Ödülü kazan].

Yerli Metal, Peragram haricinde dinlemiyorum.

Evret son paragrafa geldik yine. Artık ne yapacağınızı biliyorsunuz.

Önümüzdeki aya kadar, mutlu olmaya bakın. Aslında dışınız ağrımadığı için, beliniz tutulmadığı için, Yürüyüp, koşup, uyuyabildiğiniz için, FRP, Adventure, Strateji vb oynayabildiğiniz için, GameShow gibi bir dergiyi okuyabildiğiniz ve bunun gibi bir sürü şey için mutlu olmalısınız. İşte herşeye rağmen mutlu değilseniz, Overdose'a yazın. Çözümün olmasa bile mutsuzluğunuzu paylaşmayı garanti eden yegane köşe. Büyük süprize kadar hoşçakalın diyor ve hayallerle dolu tabutunun büyüü çağrısına uyarak.... Çok yoruldum.... Stop...

Polat "Zebani" Yanışçı

Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. No: 2/5

Beşiktaş, 80690, İstanbul

zebani@gsmnet.com



CHEATS

YİNE: Birkaç aydır, bu köşeyi takip edenlerin gözünden kaçmamış olduğu gibi, bana ayrılmış bu satırlarda başka telden çalıyordum. "Başka telden" derken, ne bilgisayar oyunlarından, ne cheat'lerden, ne de buna benzer konulardan bahsediyordum. Belki aylarca önce, belki de sadece bir kaç gün önce yazdığım, duygularımın kelimelerini buraya koyuyordum. Aslında bu tip paylaşımları, daha önceki oyun açıklamalarımın giriş ve çıkışlarında da yapardım, son aylardakinin aksine. Bunu bilinçli yapmadığımı düşünmüyorsunuz umarım. Peki neden, bilgisayar oyunları ile ilgili bir dergide bu konu saptırması.

Nedense neden, bir anda acıip sıkıldım bakın açıklama yapmaktan. Gameshow'un farkı bu olduğu için belki, belki bastırılmış çizgi dışı olma isteği, belki hayatın bir bütün olduğunu anlatma isteği, belki de sadece bir paylaşım denemesi, belki de özel mesajlar kimilerine, belki de... Bilmiyorum ya, sorgulamak da istemiyorum. Yazıyorum işte, öyleee kafama estiği gibi. Ama yukarıda altını çizemediğim gibi Gameshow'un farkı burda. Gameshow, hiçbir zaman olmasını istediğiniz gibi bir dergi olmayacak. Şahsiyetli olmaya çalışacak her zaman.

Siz, karşınızdakileri her zaman kendinize göre değiştirmeye çalışırsınız, alışkanlıklarınız vardır bir yıkılmaya görsün, siz tutucusunuzdur. Ama Gameshow'u değiştiremezsiniz. Gameshow değişir, iyi ya da kötü olarak değil, bir şekilden bir şekile. Gameshow da yaşayan her canlı her ilişki gibi kararlar veriyor, kendi doğrularını yaşıyor, var olma savaşı içinde ayakta durmaya çalışıyor. Anlamalısınız, anlayacaksınız ki hiç de kolay bir uğraş değil bu!

Gameshow'un içinde birşeyler "geriye sayarken" başka yeni'ler doğmaya geliyor.

Yine nerden kalktı nereye geldik. Elimde değil kusura kalmayın, kalın ya da!

İLETİŞİM: Bir şekilde bana cheat gönderen, cheatleri isimleri ile yayınlanan, isimleri unutulmuş yayınlanan, cheat'leri yayınlanmayan, unutulmuş sizlerle vesile ile iletişime girmek kimi zaman ilginç, kimi zaman sıkıcı, kimi zaman eğlendirici, kimi zaman gereksiz, kimi zaman yararlı olabiliyor. İşte bu ay unutmadıklarım, not aldıklarım: Can Başkirt, dergimizi zarf yaparak gönderdiğin mektubun elime geçti. Gönderdiğin cheat için üzgünüm. Erdem Erkilic ve Egemen Ulubilir, uzun mail'inizi ve belki önümüzdeki ay yayınlayacağım cheat'inizi aldım. Göktan Koçyıldırım, gördüğün gibi JSF için hiç şansın yokmuş. Metin, Çağrı Türkkan, Evren Cihangiroğlu. kurdonaldcobain@unforgettable.com, 6100@m Mozart.sg.edu.tr. Can Turgay sizlere de mail'larınız için teşekkür ederim. Görüşmek üzere...

☒ Mert Topçu

SPACE JAM

Yani Micheal Jordan olmasa hiç çekilmeyecek... bu NBA diyecektim! Aşağıdaki cheat'leri kullanabilmek için bu kodları oyunu çalıştırırken "SJ" komutundan sonra arasına Space bırakarak yazmanız gerekiyor ("sj little_monstars" gibi), birden fazla kodu da birbirini arkasına aralarında boşluk bırakmak kaydıyla kullanabilirsiniz ; (dedim iyi mi?):

little_monstars: Monstar'ları küçültür; **little_toons:** Tune takımını küçültür;

big_monstars: Monstar'ları büyültür; **big_toons:** Toon'ları büyültür;

alwaysmakeshot: Her atış baskeeeeet; **alwaystdunk:**

Smaaaac; **fastgame:** Daha hızlı daha hızlı; **turbofly:**

Zıplarken turbo ile Micheal Jordan zıplaması;

endlessurbo: Her an full turbo; **fadeaways:** Nereye hareket ediyor olursanız olun içeri zıplama;

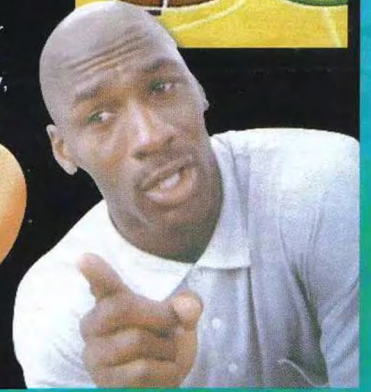
noinbounds: Top hiç bir zaman inbound olmaz, hõ demeyi deneyin;

noshotclock: 30 (24 mü yoksa) saniyeyi kaldırır;

superpush: Sölemem deneyin,görün, süper süper;

superjump: Süper süper zıplamalar;

noai: Gizli sahalarda rastgele maçlar; **Kanopef:** Herşey, öyle açıklım...



GETTYSBURG

Bir savaştır ki sormayın gitsin. Biz işin felsefesi ile değil tam tersine cheat'leri ile ilgileniyoruz tabi: Oyun sırasında Shift ve Enter'a aynı anda basın, aşağıdaki kodlardan birini yazın ve Enter'a basın.

Union Kodları:

HOOKER: Tüm birlikleri fortify; **HANCOCK:** Stresi kaldırır;

MCCLELLAN: Experience'ı artırır; **BUFORD:** Zamani reset'ler;

SEDGWICK: Advanced zaman; **REYNOLDS:** Hemen yardım çağırır;

HALLECK: Bilgisayar bilgisayara karşı modu; **SHERIDAN:** Birliklerin yol durumu...;

WARREN: Tüm birlikleri gösterir; **CUSTER:** Düşmanın savaş düzenini gösterir;

Confederate Kodları:

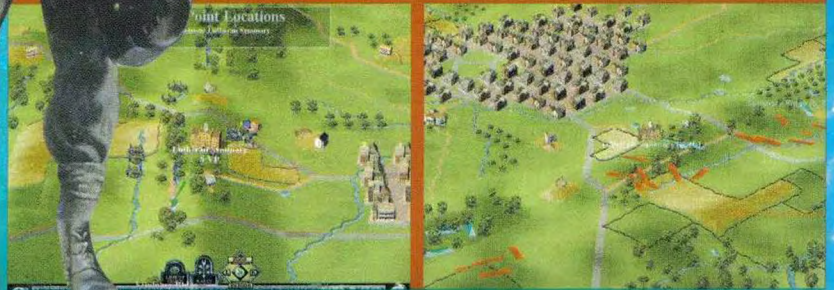
LONGSTREET: Tüm birlikleri fortify; **JACKSON:** Stresi kaldırır;

BEAUREGARD: Experience'ı artırır; **STUART:** Zamani reset'ler;

PICKETT: Advanced zaman; **HILL:** Hemen yardım çağırır;

HALLECK: Bilgisayar bilgisayara karşı modu; **LEE:** Birliklerin yol durumu...;

HOTCHKISS: Tüm birlikleri gösterir; **HARRISON:** Düşmanın savaş düzenini gösterir;



BATTLE ZONE

Fazla söze ne hacet...
Kodları kullanmak için Shift ve Ctrl'e basılı tutarak büyük harfli kodları yazın,
Limitsiz Shield: **BZBODY**,
Limitsiz Pilot ve Tekrarlı: **BZFREE**,
Tüm Harita: ve Ctrl'e basılı tutarak **BZRADAR**,
Limitsiz Cephane: **BZTNT**,
??????? : **BZVIEW**,



NIGHTMARE CREATURES

Kabus gibi oyun len bu :) Aşağıdaki kodları ana ekranda yazdıktan sonra Enter'a da basıyoruz, bir ses duyarsanız işler yolunda demektir. İlk olarak **EVERYWHERE** kodu cheat'leri aktif yapabilmek için kullanılmalı, unutmayalım.
EVERYWHERE: Cheat'leri aktif yapar,Level seçtirir; **BOULON**: Limitsiz;
CHICO: Azaltma; - Reduce **GU**: Kopartma;
BRONKO: Monster'i oynama; **DAVID**: Combo'ları kaldırır;
BLUR: Blur'u oynama; **LOVDIK**: Takım Greeting'leri;
BES: Debug (??); **MOBY**: Cd'den şarkı seçme;
ALAIN GUYET: Yukardakilerin hepsinin gereksiz olduğunu düşündürür.



INCUBATION

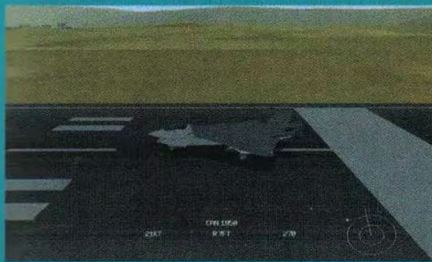
Ana ekranda aşağıdaki kodlar yazılacak bir zahmet...

- ix1: Tüm yerleri gösterir;
- ix2: Her marine için 10 skill puanı;
- ix3: Her squad için 500 araç-gereç puanı;
- ix4: Sonraki görev.

J S F

Subject: JSF Cheats
Date: Tue, 7 Apr 1998 18:03:51 +0300
From: "senerk" <senerk@tr-net.net.tr>
To: <mert@gsmnet.com>

Sevgili Mert ve bütün cheatseverler,
Size Joint Strike Fighter'in hiç bilinmeyen (biliyor da olabilirsiniz) hilelerini gönderiyorum. Ctrl+Enter'a basıp istediğin uçağa seçebiliyorsun (denemedim ama çalışır heralde). Göktan "Cheater" Koçyıldırım



ANDRETTI RACING



Formula 1 başladı. Maclaren Mercedes'in harika arabaları ile Coulthard ve Hakkinen ortalığı kasıp kavuruyor, siz de bir Hakkinen olmak istiyorsanız :P...
Begin Career ile başlayın ve aşağıdaki isimlerden birini kullanınca:
CHAO BROS: Indy arabalar,
PEACEFUL OCEAN: Değişik arabalar ile yarışma imkanı bulacaksınız.



JEDI KNIGHT: M. OF SITH SEVEN KINGDOMS

Yani bu Star Wars'un ne kadar bokunu çıkardıysa o kadar helal olsun Lucas Abime. Cheat servisimizin de ne kadar hızlı çalıştığını da takdir ediyorsunuzdur umarım. İşte kodlar:

boinga 1: God olalım;
boinga 0: Yok yok olmayalım;
cartograph: Haritayı görelim o zaman;
diediedie: Silahları da alalım;
freebird: Uçur beni;
gameover: Bölüm geçme;
gimmestuff: Inventory konusunda derdiniz olmasın dedim;
gospedgo 1: Yavaş yavaş;
gospedgo 0: Yavaş mavaş yok;
iamagod: Uber-jedi
quickzap: İstedığınız koordinata atlama;
statuesque 1: Düşmanları donduralım mı;
statuesque 0: Hayır dondurmayalım;
trainme: Gücümüze güç katalım;
trixie: Manadan yana da sorun olmasın.

Oyuna başladıktan sonra !!!@@@### yazın. Biraz zor biş ama neyalım artık. 'Cheat Mode Enabled' gibi bir yazı gördüyseniz bana küfretmekten vazgeçebilirsiniz. Çünkü aşağıda kullanabileceğiniz kodlar var:

U: Ölümsüz Krallar;
T: Gelişmiş teknoloji, tüm Greater Being'leri uyandırır;
Z: Hızlı inşaat;
 ;: Yemek, bastığınız kadar tonlarca-
 -: Greater being mereniz dolar;
p: Köyünüz seçili iken bu tuş ile daha çok kentliniz olur;
 Burdaki * ve ' ve ö tuşları farklı olabilir. Enter çevresindeki tuşları denemenizi öneririm.
m: Tüm harita.

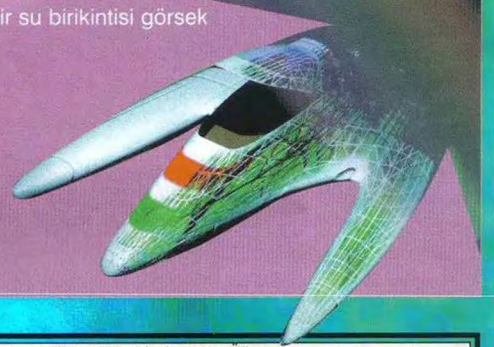


POWERBOAT RACING



Yaz yaklaşıyor ya, içimiz kıpır kıpır tabi, nerde bir su birikintisi görsek balıklama atlayacağım nerdeyse...

EPS: Championship modu;
PBR: Slalom mod;
PDL: Gizli bölüm: Mines
URN: Gizli bölüm: Catamarans



bigBEN



Başkan seçilmek üzere gelişmiş bir ülkeden bir meclis oluşturulsun. Mecliste bütün dünyadan milletvekilleri bulunsun. Ülke kavramı ortadan kalksın ve yerine gezegen kavramı gelsin. Bütün herkes dünya için çalışsın. Amerika veya Japonya gibi gelişmiş bir devlet başkent olsun. Zengin ülkeler, ilk önce fakirlerden başlayarak yatırımlar yapısın ve bütün dünya'yı aynı düzeye getirmeye çalışsın. Kimsenin dinine karşılmasın. Artık herkes dünya için çalışsın. Amerika, Avrupa diye bir şey kalmasın. Belli bir dil dünya dili seçilsin ve bütün okullarda bu dilin eğitimi verilsin. Ana dil Dünya dili olsun. Luxemburg gibi bir ülke dünyaya göre bir şehir haline gelsin. Yatırımların çoğu uzay için yapılsın. Büyük projeler hazırlansın. Bu projelerden en büyüğü 2048 yılının 12 Ağustos'unda dünyaya çaracak devasa göktaşının önceden parçalanması olsun. İkinci büyük proje ise bizden başka gezegenlerdeki hayatların araştırılması olsun. Bu projeden önce, dünya insanlarının konuya sıcak yaklaşmaları için uzaylı olayı yavaş yavaş empoze edilsin ki trımsasınlar. Dünya'nın doğal kaynaklarına çok büyük önem verilsin, bütün herkes bilinçlendirilsin. En büyük ceza bu doğal kaynakları gereksizce tüketmek olsun. Az gelişmiş ülkelerin yani şehirlerin ekonomileri geliştirilsin ve kazanç bir yerde toplansın. Okullarda bilgisayar eğitimi en ön plana çıksın.

Olayımı sevgili kardeşim Can Alper ile yaptığım bir anekdot ile bitireyim.

Can: Naaber aslan mesgöl müsün?

Tim: Ehh işte, #!?!# bu işi yaaa... En zor puzzle'ı çözer gibin valla... Mühendis kafası da bir yere kadar.

Can: Abi şimdi o yeşil parça bence gözün kenar onu oraya bi dene bide eende ortadan yapmaya başlamasaydın be aslan, kenarlar rullaz.

Tim: Bruce Willis in Mercury Raising diye bir filmine gittim burada. Otistik bir çocuk, 7 yaşında, FBI'nın milyon dolarlık güvenliğini bilgisayar ile kırıyor falan. Neyse bir sahnesinde çocuğu gösteriyor, herif ters olarak Amerika haritası puzzle'ını ortadan yapıp bitiriyor. Yani sadece kartonun arkası gözüktüyor. Bende öyle olacam yakında

Can: İyi lan işte o zaman senle bi Lasvegas'a gidelim sen orda kağıtları aklında tutarsın. Ben oynarım voliyi koyarız daa ne istiyon.

Tim: Olmaz olm, yanlış elde çok tehlikeli bir silaha dönüşebiliriz o zaman, sonra bir ara bir karyı takılır gözüm, bir bakmışız ev araba gitmiş. Olmaz...

Can: Tamam o zaman söüle yapalım. Hmmm beyin fırtınası kabul et... Mesela sahneye çıkıyoz ikili bi şov olayı ben sana manyak sorular soruyom sen hepsini ezberden söylüyön nası tutabilir gibime geldi, bikaç da dansçı kız koduk mu arkaya?

Tim: Olm sen beni hiç dinlemiyon galiba. Dansçı kız var ise ben yokum. Ben de bu tip bir otistikim. Abaza otistik.

Can: hmmm eveet o zamaaaan söüle yapıyoruuz, hmmm bi saaniye geliyooooo... Aynalı bi dekor yapıyoz arkaya... Kız gibi ama yok oda olmaz kız gibi dedik, bi saniye şu mesajları bi kopy peyst... neeeydi... hah ebruk@pacbellnet.com.

Tim: Bak şimdiii, olm bak ben otistikim, unutmam bu yaptığın... Dededen toruna geçiririm, zindan ederim sana hayatı... Yapma böyle şeyler, hadi evladım. Unutmam bak...

Can: Baba sen otistik olayını yanlış anlamışsın. Sen manasız şeyleri hatırlıyacan böyöle hissel patlama yaratacak olaylara yokmuş muamelesi yapacan yaani olayın özü o zaaten hayır işi sana öğretmek gibi olmasın ama dimi yani otis.

Tim: Sen kimsin olm, tanıyıyor muyuz... Neyi hatırlıcam... Ne hissi...Otis kim?

Can: Yok baba bu da fazla oldu yaani hatırlıyosunda hatırlamıyor gibi yapıyon. Anlatabildim mi hayır çok afedersin gene işine karışmak gibi olacak ama olayın özü bu.

Tim: Baba ya, bu iş bana göre değil... Gel seninle kötü anılarımızı unutalım... Güzel günlerimizi ise hiç unutmayalım. Hayalimdeki OTİSTİK bu işte benim...

WAR INC. AGE OF EMPIRES

Oyun sırasında Alta basılı tutun ve WAR yazın. Altı bırakın ve aşağıdaki kodlara yazın. İstedığınız sorudan başlayabilirsiniz, 3 yanlış 1 doğruyu götürmez ama gölge düşürür.

moremoney: Daha çok para;

lockandload: Düşmaninkiler dahil tüm unit'leri silahlandırır;

rearm: Seçili unit'i silahlandırır;

veteran: Seçili unit'i upgrade eder;

killactiveunit: Aktif unit'i öldürür;

togglefog: Fog of war olayı ile oynama;

viewmap: Tüm harita;

quickbuild: Hızlı inşaat;

autowin: Tüm düşman birliklerine ölüm

toggleai: AI (yapay zeka olayı) değiştirme;

forceresync: Network'u resync'e zorlar;

enemypowerup: Düşmana bir Command HQ verme;

showdanger: Tehlikeyi gösterir;

loadunits: Tüm birimler ve binalar hazır;

dolemite: Maksimum aktif birlik;

dogeatdog: Güç çıkışı

ikiye katlanır;

wincampaign:

Campaign'i kazan;

godmode: Sölememe

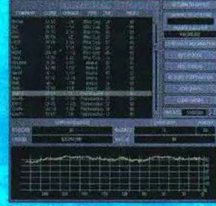
gerek var mı?

combo: Var ya, süper bir

cheat, tüm harita, fog of

war'ı kaldırır, paralar aksın

da cabası;



Yandaki resimlerin AOE 2'den

olduğunu fark ettiniz

herhalde, News

yaptım size daha ne!

Aşağıdaki daha önce

yayınlanmadığımız

kodları çalıştırmak için

önce Enter tuşuna

basın ve kodu yazın:

BIG BERTHA:

Catapult'un hit

point'ini, vuruş

gücünü, menzili ikiye katlar.

FLYING DUTCHMAN:

Juggernaught karada

hareket eder

HOYOHOYO: Priest'in

hızı 6, hit point'i 600

olur

ICBM: Ballista'nın

menzili 100 olur



SCREAMER RALLY

Basitçe aşağıdaki kodları ana menüde yazın gitsin:

TRAMO: Tüm pistler;

CARBO: Tüm arabalar.



HOBBY COMPUTER

FIFA'98 TURNUVASINA KATILIN

TURLARI GEÇİN 1. OLUN

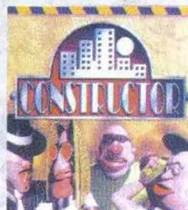
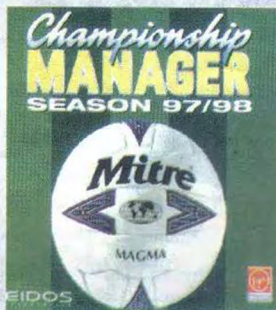
BİLGİSAYAR KAZANIN!

EN SON CD OYUNLARI

DİSKET ÇEKİMİ

UPGRADE

EN YENİ FİLMLER



24X CDREX CDROM

24X CREATIVE INFRA CDROM

16 BIT SOUND BLASTER

33600 FAX MODEM

INTERNET

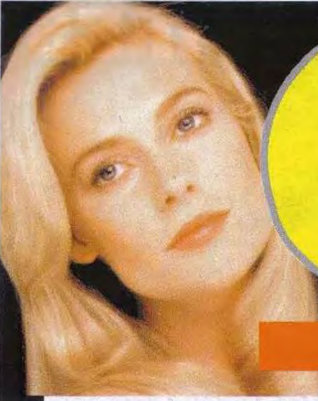
SINANPAŞA İŞ MERKEZİ

ZEMİN KAT NO: 6

BEŞİKTAŞ / İSTANBUL

TEL: (0212) 259 4577

FAX: (0212) 261 8379



ENGİN

abla

Keşke üç yanlış bir doğruyu götürmese, hayatımda topu topu üç beş doğru ve binlerce yanlış varken... Bir doğru üç yanlış götürse, hatta bin yanlış... Hatta bir şey girse de hayatıma tüm yanlışları götürse.

Alsa çok uzağa götürse hepsini, çoooooook uzağa... Kedi gibi bulur yine beni ama deniz aşırı götürse mesela. O zaman bulabilir mi acaba? Kafada bitiyor her şey aslında. Kafada çözersen ne yanlış kalıyor ne sorun. Hepsini deniz hatta okyanus ötesi gidiyor. Yani kedi olsa bulamaz! Kedi bulamaz ama kendi buluyor insan. Yoktan var ediyor sorunları. Ilık rüzgardan nem kapıyor bazen. Dertler sorunlar var ediyor hiç alakası yokken. Mutlu olabilecek binlerce şey varken minicik şeyleri kafasının içinde devleştirip bir o yana bir bu yana savruluyor. Deli oluyor bazen hatta, manyak oluyor... Düşünceleriniz bizi öylesine etkiliyor ki, bazen bunun farkına kendimiz bile varmıyoruz. Küre'yi (Sphere) seyredeneğiniz var mı bilmiyorum.

Seyretmeyenler seyretmesin, kötü bir film. Seyredenler ne demek istediğimi sanırım daha iyi anlayacaklar (ters psikoloji gibi oldu :). Filmim en beğendiğim yeri başındaki bir reklamdı. Bir viski reklamı. Diyor ki adam: Bir gün hayatınız gözlerinizin önünden film şeridi gibi geçtiğinde, gördükleriniz görülmeye değer şeyler olsun". Hepinizin öyle olsun. Ve bir kez daha söylüyorum. Kafanızda çözün diyorum. Her şey kafanızda. Hastalık da, huzursuzluk da, huzur da, mutluluk da...

Bu ay benim için biraz sıkıcı geçti. Gezdim, dolaşım. Eğlenmedim mi? Eğlendim, o ayrı ama sıkıldım işte. Çözüm aradım ama başka yerlerde aradım. Sonra anladım ki kafadaymış. Kafada çözersen olay bitirmiş. En sonunda çözdüm. Her şeyi çözdüm de şu mektup işini çözemedim. Herhalde herhangi bir derginin herhangi bir köşesi bu kadar az mektup almıyordur. Aslında sevinmek lazım. Demek ki hiç sorununuz olmuyor da yazmıyorsunuz. Ne güzel! Bu ay da mektup azlığı baş sebep olmak üzere sıkça sorulan sorular olayına tekrar girmiş bulunuyoruz. Mektuplarda ve e-mail'lerde sık sık sorduğunuz sorulara toplu çözümler bulacağız. Hatta bulmaya başladık bile:

Bilgisayarım düzgün bir şekilde açılıyor. Widows'95 logosuna kadar her şey normal fakat daha sonra görüntü kayboluyor. Windows'un açıldığını açılış sesinden anlıyorum ama ekranda hiç bir şey göremiyorum. Neden, nasıl?

Sorun refresh (tazeleme) oranının monitörünün desteklediğinden yüksek olması. Aynı sorunun bir başka şekli de Windows başladığı zaman karmakarışık bir ekranın çıkması ve ekrandaki hiç bir şeyin belli olmamasıdır. Çözümü ise çok basit. Bilgisayarınızı safe mode'da (güvenli kip) açın. Desktop'da mouse'un sağ tuşuna basarak çıkan menüden properties'i (özellikler) seçin. Oradaki refresh menüsüne girip refresh'i daha düşük bir değerle değiştirin.

Bilgisayarında bir süre dir bir gariplik var. Açtıktan bir süre sonra kendi kendine resetleniyor ya da Windows'da çalışırken donup kalıyor. Daha önce böyle şeyler oluyordu ve bilgisayarında hiç bir parça değişmedi. Bilgisayarımı değiştiririmin vakti mi geldi?

Hayır. Sorunun kaynağı son derece basit. Bu arıza işlemcinin çok fazla ısındığını gösteriyor. Bu ısınmanın sebebi ise işlemci fanının artık çalışmıyor olması ya da gevşeyip düşmüş olmasıdır. Eğer gevşemişse dikkatlice yerine takılması ya da bozulmuşsa 3-5\$'a yenisinin alınması sorunu çözecektir.

Windows altında tüm programlarımda ve oyunlarımda mouse'um sorunsuz olarak çalışıyor. Fakat DOS altındaki bazı oyunlarda mouse'u oynatınca grafiklerde bozulma oluyor ve ekran anlaşılabilir hale geliyor. Ben Command&Conquer oynayamayacak mıyım?

Oynayacaksın. Hem de ne güzel

oynayacaksın. Nasıl mı? Şöyle: Bazı DOS oyunları bazı mouse driverları ile sorun çıkartıyorlar. Değişik mouse driverları deneyerek bu sorunu çözebilirsiniz. Bu driverları da eğer bağlantınız varsa Internet'ten, yoksa bilgisayarınızdan bulabilirsiniz (Zebos gibi yapıp Kamer'de her şey gibi bu da var demeyeceğim, kimse dedirtemez :).

Bilgisayarında bazı directoryler var. Bu directorylerin isimleri garip karakterlerden oluşuyor. Bunların içlerine de girmek istesem giremiyorum, silmek istesem silemiyorum. Ne yapmam lazım?

Bırak öyle kalsın diyecem, olmayacak. Olsa da ayıp olacak. Windows altında scandisk'i çalıştır. O dosya veya directory isimlerini büyük bir ihtimalle düzeltecektir. Düzelmese PC Tools veya Norton Disk Doctor sorununu çözecektir.

Geçen gün Internet'e bağlanmak için modem aldım. Bilgisayarımı eve getirdim ve bir işahla başına oturdum. Bağlanmaya çalıştığımda hüsranla uğradım. Her şey normal ama modem devreye girdiğinde mouse çalışmaz oluyor. Bağlantıyı kesince yine normale dönüyor. Nasıl oluyor da oluyor. Benim modemim sihirbaz mı?

Modemin sihirbaz değil ama modemi takan usta sanırım hakkabaz! İşini ciddiyeyle yapmadığı için maalesef o bilgisayarı bir daha oraya taşıman gerekecek. Mouse ile modemin şu anda çakışıyor. Kısa sürede halledilebilecek bir sorun.

Sistem özelliklerinde aygıt yöneticisine girdiğimde bilinmeyen sistemlerde iki şey gözüküyor. Bunlardan birisi USB, diğeri de PCI Bridge. Bunlardan nasıl kurtulabilirim?

USB (Universal Serial Bus) şu anda Windows'95 tarafından desteklenmiyor. Fakat OSR2'nin bazı versiyonları destekliyor. Aslına bakarsanız desteklemesini sağlarsanız bile bir sonuca varamayacaksınız çünkü şu anda -en azından Türkiye'de- USB destekli bir ürün satılmıyor. Bu kadar USB demişken USB'nin de ne olduğuna çok kısa değinelim. USB arka arkaya tam 127 aletin bağlanabildiği diğerlerinden çok daha hızlı bir bus. Bu aletlerin arasında monitör, scanner, speaker kısacası bilgisayara bağlanabilecek her şey var. PC'deki kablo karmaşasına son vereceği de düşünülürse USB gerçekten bir devrim bilgisayar dünyası için. Neyse konudan uzaklaşmayalım. USB'nin desteklenmeyen aygıt olarak aygıt yöneticisinde görünmesi herhangi bir soruna yol açmaz ama "boş ver sen, benim için rahat etsin" diyorsanız BIOS Setup'dan USB'i disable etmeniz gerekecektir. PCI bridge sorununu çözmek için de anakartınızın disketlerini yüklemeniz gerekir. Bu disketler size bilgisayarınız ile birlikte verilmiş olmalıdır. Eğer verilmediyse satıcınızdan temin edebilirsiniz. Satıcınız size bu disketleri sağlamamakta ısrar ediyorsa satıcıyı dövdükten sonra Internet'ten de çekebilirsiniz. Bu disketler aynı zamanda sizin sabit diskiniz ve CDROM'unuzla ilgili bazı sorunları da çözecektir.

24X CDROM Pentium 200 MMX CPU ve 32 MB Ram'im olmasına rağmen saniyede bir kare film izliyorum. Ben bu bilgisayarı atayım mı?

Evet, kesinlikle atmalısın! Yanlış bilgisayarları her yerdeki çöplere atamazsınız. Belediye ceza keser. Beşiktaş belediyesi bu konuda çok anlayışlı. Kamer'in tam karşısındaki çöp bunun için çok uygun [:)]. Şaka bir yana, bu bir Windows'95 bug'u. Bunun çözümü ise CDROM'unuzu secondary IDE portuna master olarak bağlamanız. "Yahu o da ne" diyorsanız sakın olaki bilgisayarınızı açıp da bir yerlerini kurcalamayın. Bir bilgisayarcıya götürün. Onlar kısa bir süre içinde küçük bir ücret karşılığında işlemi yapacaklardır. Yanlış bu hata Windows'95'in OSR2 sürümünde yok. OSR2'ye sahip olanlar CDROM'ları nasıl bağlı olursa olsun rahatça film seyredebilirler. Bu arada rahat film seyredebilmek için gerekli

konfigürasyonun minimum Pentium 100, 16MB Ram, S3 Trio64 V+ olduğunu da belirtmeliyim.

Internet'e bağlanmak istiyorum. Hangi servis sağlayıcıdan bağlanmalıyım?

Bu konuda çok yazıldı, çok söylendi. ISP cephesinde yeni bir şey yok (maalesef). SuperOnline hala liderliğini koruyor (en azından benim gözümde). Piyasaya çok iddialı giren şirketler oldu. Bunların büyük bir kısmı da arkasında büyük holdinglerin olduğu şirketlerdi. Ama bir çoğu söylediklerinin onda birini bile yapamadılar. Mesela ben Alnet'den çok ümitliydim ama dediğim gibi tssss... Kısaca hala ve inatla SuperOnline.

CD sürücüm bazı CD'leri sorunsuz olarak okurken bazılarında sorun çıkartıyor. Bazı CD'leri okurken aşırı yavaş çalışması bir yana bazılarını hiç görmüyor. CDROM'um bozuk mu?

**BİR DERDİNİZ OLURSA
ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com**

**ADRES:
İhlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul**

ENGİN
abla

Tam olarak değil. Bazı CD'leri de olsa CD okuması bozuk olmadığını gösteriyor. Sorun CDRom'unun lensinin kirlenmiş olmasından kaynaklanıyor olabilir. Çözümü CD lens cleaner ile lensi temizlemek. Olmadiysa ve garantisi hala daha dolmadiysa CDRom'u kibarca satıcının kafasına atmak, dolduysa "baba para ver okuldan istediler boya yapılacakmış" deyip parayı aldıktan sonra yeni bir CDRom almak [..].

Windows'da çalışırken monitöründeki yazılar ve grafiklerde gölgeler oluyor. Sorun antende mi?

Bu gölgelerin sebebi büyük bir ihtimalde yanlış ekran kartı driveri yüklemiş olmanızdır. Eğer yanlış olmadığından eminseniz monitörünüzün yönünü değiştirin. Özellikle büyük monitörlerde manyetik alandan etkilenme sıkça görülmektedir.

Bilgisayarımı açtımda bir bip sesi duyuluyor ve görüntü gelmiyor. Bilgisayarın kasaına bir kaç kez kuvvetlice vurunca bazen hata düzeliyor. Normal mi, anormal mi, yoksa ne mi?!!?

Ceza hukukuna göre çalışmayan bilgisayarına vurman kişilik haklarına saldırı niteliği taşıyor ve normal değil! Normal olanı ise; bir bip sesinden sonra bilgisayarında görüntü yoksa bu uzun bir bip sesidir çünkü kısa bir bip sesi her şeyin normal olduğunu gösterir. Unun bip sesinin sebebi ise Ramlerinden kaynaklanan bir arızadır. Kasaya vurunca düzelmesi ise Ramlerinin yerine tam olarak oturmadığını gösterir.

Çözüm: Ramleri kontrol edip yerlerine iyice oturturmak. Bip demişken sık karşılaşılan bir başka bip de 8 kısa bip sesidir. Bunun sebebi de ekran kartıdır. Bu arıza ile de karşılaşarsanız ekran kartının slota iyice oturup oturmadığını kontrol edin. Arıza devam ediyorsa slot değiştirin. Hala devam ediyorsa kartı değiştirin.

Yeni bir bilgisayar alırken ya da upgrade yaptırırken nelere dikkat etmeliyiz tarzında sorular da son zamanlarda mektuplarınızdan sıkça çıkmaya başladı. Bu konuya da kapsamlıca eğilmek lazım kanaatindeyim. Bakın eğiliyorum, hatta eğildim:

●Öncelikle paralarınızı teslim edeceğiniz satıcı güvenilir olsun. Bu gün 10\$ ucuza alacağım diye yarın 100\$'lık parçayı çöpe atmayın. Belki biraz fazla para verirsiniz ama içiniz rahat bir şekilde kullanırsınız.

●Bilgisayarda en önemli şey teknik servistir. Garanti ve servis koşullarını mutlaka öğrenin. Bilgisayar parçalarının Türkiye'ye çeşitli yollardan geldiğini unutmayın. Resmî ithalatçıların ithal ettiği ürünleri satan yerleri tercih edin. Fiyat biraz yüksek olsa da servis daha iyi ve garanti kapsamı daha geniş olacaktır.

●Bilgisayar ya da upgrade fiyatı alırken sadece parça modellerini değil markalarını da sorun. Örneğin 3.2 GB harddisk açıklaması sizin için yeterli olmasın.

●Bir arıza meydana gelip de işletim sisteminizi yeniden yüklemek zorunda kaldığınızda sağdan soldan disket - CD dilenmek

istemiyorsanız -ki istemezsiniz- driver disket ve -veya CD'lerini mutlaka isteyin. Aslında siz istemeden vermeleri gerekir ama siz yine de isteyin.

●Upgrade sırasında özellikle mainbord'ın kitapçığı lazım olur. onu da istemeyi ihmal etmeyin.

●Bilgisayarda, sağlık açısından özellikle monitör çok önemlidir. Kötü bir monitör kronik baş ağrısı ve devamlı görme bozukluklarına yol açar. Monitörünüzün özellikle non interlaced ve low radiation özelliklerinin olmasına özen gösterin.

●Monitör yine iyi. Sadece göz bozar. Oysa CDRom insanı kanser bile edebilir alimallah! Kötü bir CDRom kopya CD'leri, az çizilmiş CD'leri ve ya canının istemediği CD'leri okumayabilir. Okuyabilir de keşke okumasaydı daha iyiydi de diyebilirsiniz! Onun için aman dikkat. Tavsiye marka default olarak Toshiba veya Goldstar.

●Modemler ayrı bir alem. Her 33600 veya 56K lafına inanmayın.

Tanınmış markaları tercih edin.

●Teknoloji maymunluğu yapıp da en iyisi hangisiyse ondan olsun demeyin. Bundan kısa bir süre önce (yaklaşık 1-1.5 ay) MMX166 ve MMX200 arasındaki fiyat farkı olan 100\$'ın şu anda 10\$'a düştüğünü unutmayın, sonra kafanızı duvarlara vurursunuz.

Benim için keyifsiz geçen bir ayı yazımı keyifle yazarak tamamlamış bulunuyorum. Artık gidiyorum. Kalanlara selam olsun.

Giderayak bir dostumun bir sözü geldi aklıma. Diyor ki kendisi "bir kişi ya da bir şey için üzüleceğin zaman onun hayatının ne kadarında olduğuna bak, eğer hayatında gerçekten büyük bir yere sahipse üzü, değilse istersen üzü ama arkandan salak derler". Bilmiyorum bilemiyorum artık.

Kendinize iyi bakın. Havalara insanı kandırıyor dikkat edin. Bir anda hasta oluverirsiniz. Nisan Mayıs ayları, gevşer gönül yayanlar derler. Siz fazla gevşemeyin ama çok da sıkmayın. Kantarın topuzunu asla kaçırmayın, her şey kararında güzeldir. Kendinizi yiyip bitirmeyin. En sonunda yine kendinize muhtaçsınız. Üzülmeyin, üzüleceğiniz şeyleri yapmayın. Birinin zevki bir an, ötekinin acısı belki de ömür boyu sürer. Kara basmayın, iz olur falan, filan...

Enteresan dükkan isimleri bölüm 3:

* Cerrah erkek kuaförü (abim ben erkek olsam oraya gelmem, gelene de mani olurum),

* Kahramanmaraş'ın meşhur Roma dondurması (Serkan'ın dükkanı olduğu konusunda şüphelerim var),

* Murat Puding House (Beyoğlu Büyükparmakkapı sokak' da işkembe çorbası, kelle paça, gözleme ve bilumum yemek satan bir dükkan ama puding yok!)

☒ENGİN "var yaaaa... umurumda değil!" ABLA



HERKUL'UN GUCU

ARTIK BILGISAYARINIZDA!







DISNEY INTERACTIVE
TÜRKİYE GENEL DİSTRİBÜTÖRÜ

imaj INTERACTIVE

Büyükdere Caddesi 57/3 Maslak-İstanbul
Tel: (0212) 286 15 20 (5 hat)
İmaj İnteraktif, Disney Interactive'ın
Türkiye'deki tek ve yasal distribütörüdür.

YETKİLİ BAYİLERİMİZ:

İSTANBUL: 3P (0212) 2123651 * Adam (0212) 2934107* Aktan (0216) 4222037 * Bilden (0212) 2305182 * Bimeks (0216) 4480013 * Botiak (0212) 2478061 * D&M (0212) 2874910 * İnsel (0216) 3303527 * Megamedia (0212) 2128355 * Medar (0216) 4636958 * Mertay (0212) 2691277 * Metrocom (0212) 2123945 * Metropol (0212) 2125565 * Teron (0212) 2271589 * Uygur (0216) 3380895 -
ANKARA: Bulut (0312) 4257746 * Dost (0312) 4172901 * İnsel (0312) 4195802 * Metrocom (0312) 2841607 * Omni (0312) 4689285 * PC Shop (0312) 4464651 * Poliges (0312) 4195801 - **İZMİR:** İnsel (0232) 3643421

GAMESHOW

71



Bu sıcak da ne böyle. Neredeyim ben? Bu çöl de neyin nesini? Az önce Waterdeep'de Khelben'i ziyarete gitmiyormuyduk biz??? Kumlar sıcak... Sıcak hava gerçekten terletiyor... Rüzgarla uçan kumlar gözlerimi acıtıyor... Bu bir illüzyon olamaz. Biraz kafamı toparlamam lazım...

Düşün Nierdre düşün... Sıcak ve kumun etkisini yok edecek bir büyü... bi dakka büyü materyallerim nerede? Silahlarım! Holy Symbol'im! Yüce Mystra, BÜYÜ KİTAPIM!!!

Ben o anın şokuyla ne olduğunu anlamaya çalışırken Denthana'nın silahsız ve yarı çıplak bir halde Elfferin nefret edildiği ve çoğu zaman arenas'na atıldığı Hillsfar şehrinde yaşam mücadelesi verdiğini bilmiyordum. Amrahua'nın kör, sağır ve dilsiz bir halde bir Calimshite haremde diğer özürü kadınlarla beraber zengin tüccarları eğlendirmek üzere süslendirildiğini ya da Morimoto'nun Zhentil Keep'de ki Cyric tapınağının girişinde, üzerinde kendi Oriental tarzının sembolü olan bir dev bir kalkan'a baygın bir şekilde bağlandıktan da haberim yoktu.

Tek yapabileceğim sakin olmaktı. Sanırım en sonunda ezeli düşmanlarımızdan biri bizi düşürmeyi başarmıştı. Ne kadar komik! Şu ana kadar her zaman bize direkt olarak saldırıya denemişlerdi.

Peşimizden büyü yaratıklar ve Faerun'un en iyi kiralık katillerini göndermişlerdi. Hatta bazen kendilerinin geldiği dahi oluyordu ve biz her seferinde onları alt etmeyi başarıyorduk. Çünkü biz bir takımдық...

En iyisi akşamı bekleyip yıldızlardan nerede olduğumu anlamaya çalışmak. Burada aç ve susuz çok fazla dayanabileceimi sanmıyorum. Ama emin olduğum birşey var ki bizi her kim oyununa alet ettiyse er geç karşımıza çıkacak. Faerun kadar egosu olan bu tiplerin zayıf taraflarından birisi de bu zaten. Kurbanlarını kısırdıktan sonra yüzlerindeki son ifadeyi görmek... En sonunda kurbanına onun daha güçlü olduğunu hissettirmek ve ondan af dilemesi için yalvarmak...

Bir aylık extra bir aradan sonra sizi tekrar görmekten mutluyum. Bir konuda daha da mutluyum. O da en sonunda okuma bazında da olsa FRP'ye geri dönmüş olmam. Kendimi kasa kasa vakit yaratma çabalarım meyvelerini vermeye başladı. Şu an ki tek sorun ise benim herşeyi taa en başından tekrar okuma isteğim. Romanlardan bir giriş yaptım ve şimdi herşeyi sıraya sokup önce Forgotten Realms olmak üzere tek tek bütün kitapları okumaya başladım. Eh! Geç olsun ama güç olmasın!!!

Bu ay size hikayesini anlatmak istediğim bölge "Thay" bölgesi ve burayı yöneten "Red Wizard"lar. Daha önce bu büyücülerden bahsetmişim ama yine de ufak bir hatırlatmayı uygun görüyorum.

Thay bölgesi Forgotten Realms'ın en doğusunda bulunan, Inner Sea'nin de doğusunda kalan, kuzeybatıdan Aglarond (Simbul'un yönettiği krallık bu ve batısında Inner Sea var), kuzeydoğudan Rashemen ve kuzey/kuzeybatıdan da Thesk ile çevrili bir bölgedir.

Thay tamamıyla Red Wizardlar tarafından yönetilmektedir. Bu büyücülere Red Wizard denmesinin sebebi her zaman üzerlerinde kırmızı şubbe olmasındır. Bu büyücülerin en büyük özellikleri ise hepsinin Specialist wizardlar olmalarıdır ve kendi büyü sınıflarında en güçlü olanlara da "Zulkir" denir. İstisnalar olsada Zulkir olmak için en az 20.level olmak gerekir ve aynı anda bir büyü sınıfı için sadece 1 tane Zulkir olabilir. Bu Zulkirler kendi okullarında diğer toy Red Wizardlara ders verirler. Bu yeni yetme büyücülerde efendilerinin büyü sınıfında specialist'dirler. Mesela şu an Necromancy sınıfının başında bir Lich olan Zulkir Szass Tam (29. seviye Necromancer), Invocation sınıfının başında da Zulkir Aznar Thrul (23. seviye Invoker) var.

Thay tamamıyla bu Zulkirler tarafından yönetilir. her Zulkir'in kontrol ettiği bölgeler vardır ve bu bölgeleri onlar için onlara sadık Tharcion ve Tharcioness'ler yönetir. Onlarda Thay bölgesinin Lordları ve Lady'leridir. Şimdi döneлим Red Wizardlar'ın geçmişine.

Binlerce yıl önce Inner Sea denizinin batısında dört dev imparatorluk vardı. Kuzeyde Narfell ve Raumathar, güneyde ise Unther ve Mulhorand. Kuzeydeki bu iki imparatorluk henüz yeni sayılırdı. Yaklaşık 1000 yıl önce kurulmuşlardı ama güneydekiler ise kuzey imparatorlukları henüz ortaya çıkmadan yüzyıllar önce kurulmuşlardı.

Unther ve Mulhorand imparatorlukları Alembur denizini (bu deniz şu an ki Thay'in biraz güneyinde kalıyor) kendilerini bir sınır olarak belirlemişlerdi. Aralarındaki en büyük çekişme diğer devletlerle yaptıkları ticarettaki rekabet ve Alembur denizindeki bir kaç adanın hangilerine ait olduğu idi.

Ama kuzeyin iki dev imparatorlukları için aynı şey söz konusu değildi. Narfell ve Raumathar devamlı bir savaş halindeydi.

Bu savaşlar sonunda iki imparatorlukta birbirini yok etti. Myth Drannor'da bulunan kitapların bazıları bu savaşın söz eder. Başka boyutlardan Baatezu, Tanrı'lerin çağırıldığını, korkunç güçlü ve şu an tanrıların dışında hiçbir kimsenin hatırlamadığı büyüler ile şehirlerin yakıldığını, ejderhaların kontrol edilip

savaşa gönderildikleri... İşte kuzeyin iki devini yok eden bu savaş günümüzden (1370) tam 1512 sene önce oldu. Tam o devirlerde de batıdan Tethyr ve Amn krallıkları da bu bölgeye doğru açılmaya başlıyordu.

Savaşın ardından Unther ve Mulhorand yıkılan imparatorlukların boş kalan yerlerini doldurmak için kuzeyde doğru ilerlemeye başladılar. Unther, "Eastern Reach"i geçerekten suyun kuzey kıyılarına şehirler dikmeye başladı. Mulhorand ise savaştan sağ kalmış ve kuzeyde kaçmış olanlara ulaşmak için Bezantur, Tyraturas, Amruthar, Delhumide ve Nethjet şehirlerini kurdu. Fakat bu kuzeyi kayış döneminde iki imparatorlukta gerileme dönemine girmişler ve bunun etkilerini yavaş yavaş hissetmeye başladılar.

Unther daha kuzeydeki Yuirwood ormanında yaşayan elflere ulaşamıyordu. Amacı onlarla ticaret yapmak ve ekonomisini düzeltmekti. Bir krallık kadar büyük olan ormana girip elfleri bulmayı denemektense olduğu yerde beklemesi en büyük hatası oldu.

Tethyr ve Amn'dan gelenlerin liderliğinde başlayan ayaklanmalar sonucunda önce Altumbel şehri, ardından da kuzey kıyılarındaki diğer şehirlerini kaybetti. Güneyden çıkan ayaklanmalar sonucunda buradan da elini eteğini çekti. Geride kalan şehirler ise bir araya gelerek hala ayakta olan Chessenta'yı kurdular.

Mulhorand ise kuzeyde daha fazla kalmayı başardı. Diğer devletlerle ticaret yapabilmesi için uygun yollar ve bir ticaret yolu/ağı vardı. Baş, Tethyr ve Amn'dan gelenlerle derde girmedi ama hiç beklemediği birşeyin kurbanı oldu. Tam 412 yıl önce kendilerine Red Wizard diyen bir tarikat büyü araştırmaları için daha fazla özgürlük istediklerini belirterek Mulhorand'ın tanrı krallarına baş kaldırıp bağımsızlıklarını ilan ettiler.

Bununla beraber krallığın her yerindeki Red Wizard tarikatları ortaya çıkmaya başladılar. Asıl güç merkezleri yeni kurulmuş olan kuzey şehirleri idi. Bu yeni şehirlerde ki halkın güneydekiler gibi tanrı krallara çok fazla bir inancı yoktu ve burada Red Wizardlar daha güvende idiler. Kısa bir sürede başkent Delhumide'yi ele geçirip bağımsız "Thay" devletini kurdular. Hemen ardından güneye ilerleyerek kuzey Mulhorand şehirlerini de kolayca ele geçirdiler.

Bunun üzerine Mulhorand, Chessenta'dan korkunç büyüklükte bir ordu kiralayarak Red Wizardların üzerine yani Thay'e gönderdi. Bu ordunun içinde tanrı krallara bağlı priestler de vardı. Red Wizardlar gelen orduyu Thazalhar ovalarında karşıladılar... ve yok ettiler. Savaş Red Wizardların kazanmasının en büyük sebebi ise çok güçlü bir Demon'ın onların safında olması idi (bu Demon'ın sakin unutmayın çünkü onun hakkındaki tüm ayrıntılar daha sonra vericem).

Bu büyük yenilgi karşısında çaresiz kalan Mulhorand, Sultim şehri ve River Of Dawn'ı korumaya alarak buraları sınır olarak ayarladı ve Thay'i bir daha asla rahatsız etmedi... ve devamı gelecek ay inşallah.

Sevgili Muhammed,
Yaş: 15, Mektup No:1, FRP Exp: 99.999., Level: Rookie
Sana kendimi böyle tanıttım ya üstümden büyük bir yük kalktı. Ben ve arkadaşlarım bir grup kurmak istiyoruz. Elimizde hiç bilgi, kitap, oyun ve kaynak yok.

1- Başlangıç için neler gerekli ve maliyeti nedir?
2- DM mutlaka lazım mı? Bizden biri nasıl DM olabilir? Tel: 0216 358 49 69
3- Forgotten Realms nedir? Nasıl bulunur? Nasıl oynanır? Bunun gibi birkaç örnek verirmisiniz?

4- Böyle oyunlarda ırk ve meslek nasıl seçiliyor ve nasıl aynı karakterle başka oyunlarda da oynanabiliyor? Mesela ben FR'de bir Fighter'im, bu adamlar başka bir oyunda da aynı silah e özelliklerle oynatabilir miyim?

5- Zar ne işe yarar, nasıl kullanılıyor, nereden bulunur ve niye kullanılıyor?
6- Yaratıkları grubuma alabilir miyim? Onları yönlendirebilir miyim?
7- Bir oyunda aynı anda bir gruptaki 5 ayrı karakter nasıl 5 kişi tarafından kumanda edilebiliyor ve nasıl aynı anda savaşılıyor?

Yardım için sağol. Bize bir DM bulup mektubu yayınlarsanız bize iyilik yapmış olup reputation kazanırsınız. Tanrıların gözüne girip cennet'e uçarsınız. Eyvallah! Barlas "The Dark Paladin" Bozyiğit, Erenköy/İstanbul

NIERDRE: Yaş:22, Cevap No:1, FRP Exp: ?, Level: ?
Selam Barlas! Adresine bakıpta Erenköy'de oturduğunu görünce acaba Barlas niye bana uğramamıştı mektup yazmış dedim kendi kendime.

Eğer hiçbir sorun çıkmamışsa sen bu satırları okurken ben sana çoktan bir DM bulmuş olucam. İnşallah.

1- Başlangıç için alman gereken kitaplar Player's Handbook, DM Guide ve Monstrous Compendium. Toplam fiyatları yanılmıyorsam \$75.00. Bundan sonra alman gereken kitaplar tamamıyla senin zevkine kalıyor.

2- Oyunu yöneten DM olduğu için onsuz oyun olmaz. FRP en az bir oyuncuyla bile oynanabilir ama DM'siz asla. Sizden birinin DM olması için en başta DM Guide okuması lazım. Ondan sonra da oynattığı dünya ile ilgili birçok materyal okumalı ki tecrübesi artsın ve oyuncularına gerekli bilgileri verip onları gerçekten başka bir dünyada yaşadıklarına inandırın.

3- Forgotten Realms, FRP dünyalarından biri. Aynı DarkSun ve Dragonlance gibi. Bu dünyaların hepsinin kendi geçmişleri, haritaları, şehirleri, ırkları ve bunun gibi birçok detayı var. Bunu "Forgotten Realms Campaign Boxed Set" altında bulabilirsiniz.

FR'de oynamak demek kendi karakterin ile o dünyada

Muhammed
'Nierdre'
Dabiri
E-Mail: Nierdre@ibm.net
Adres:
İskele Yolu Sok,
Somuncu Apt. No:14
81070, Suadiye/İSTANBUL

yaşamak, maceralara çıkmak demek.

4- İrk ve meslek Player's Handbook'tan seçiliyor. Neredeyse bütün dünyaların karakter ve mesleklerini bu kitabı kullanarak yapıyorsunuz zaten.

Aynı karakterle başka oyunlarda oynamak şöyle olabilir;

1- FR'deki savaşın A arkadaşının grubunda oynarken gruptan ayrıldı diyelim ve sen gittin onunla B arkadaşının oynattığı gruna girdin. Senin karakterin oynattığın dünyada yaşayan bir varlık ve A'dan B'ye geçmen iş değiştirmek gibi birşey,

2- Bir büyü veya herhangi birşey yüzünden başka bir boyuta veya dünyaya gidersen, mesela Ravenloft, orada DM'lik yapan birinin grubuna girebilirsin.

5- Zarlar; karakter yaratmak, savaşlarda vurup vurmadığını ve kaç vurdüğünü hesaplamak, yaptığın büyülerin süresini veya verdiği zararı hesaplamak, seviye atladığın zaman kaç HP kazandığını belirlemek gibi şeyler için kullanılıyor ve dergide ilan veren yerlerden bunları ve diğer FRP malzemelerini bulman mümkün.

6- En başta yaratıklar çok çeşit onu hatırlatayım. Kısaca insan ve diğer irk dışındaki tüm canlılar bu yaratık sınıfına giriyor. Bu yaratıkların bazılarını büyüyle, eğer akıllı yaratıklarsa para veya istediği başka bir şeyle kontrol etmen mümkün olabilir ama seçeneklerin o kadar çok ki anlatamam. Monstrous Manual'ı okusan yaratıkların çoğunun düşünce tarzını anlarsın ve hangisinin gruba girip giremeyeceğini anlamana daha kolay olur.

7- Bu 5 kişiyi oynatan 5 arkadaşa bana karakterleri ile neler yaptıklarını söylüyorlar ve o şeyi yapmış oluyorlar. Savaşlarda falan ben, hepsine sırayla ne yapacaklarını soruyorum ve atılan zara göre sırayla hepsi hareketlerini yapıyor; saldırmak, büyü yapmak, büyüül eşya kullanmak, kaçmak, vb...

Sevgili Muhammed,

Masaüstü FRP'sine başlamak istiyorum. Ben sadece bilgisayarda Diablo ve Daggerfall oynadım. Bu soruları cevaplarsan benide FRP dünyasına iticeksin. Sıkı dur geliyor:

1- Wooden elfler hakkında bilgi verirmisin?

2- Kendi başıma FRP oynayabiliyordum?

3- Player's HB, DM Guide, zarlar, FR boxed set ve adını bilmediğim şeylerin hepsi bana kaç paatlar?

4- 1d4, 2d6, 1d12 falan diyorsunuz, bu ne demek?

5- Forgotten Realms'da senaryo varmı yoksa kendin mi uyduruyorsun?

6- DM'ler büyü yaratabilir mi? Mesela Kotak büyüü 5 turn boyunca uçmanı sağlar, 2 kuş tüyüne bakıp dua edip sonra tüyleri sallayınca uçarsın gibi.

Derya "Lord Of Stormwind" Sapan, İhsaniye/Bursa

NIERDRE: Merhaba Derya! Aman yavaş bi dakika hemen sorma soruları öyle. Bu aralar üzerimdeki bahar yorgunluğunu atamadım, sorulara cevap vermek için bayağı bir konsantrasyon olmam gerekiyor.

1- Wood Elfler adlarından da anlaşılacağı gibi odundan yaratılmışlardır. Daha çok sulak ve bol güneş alan ormanların en derin yerlerinde yaşarlar... falan dermişim şimdi...

Wood Elfler ya da diğer adlarıyla Forest Elves veya Green Elves bütün elfler arasında elf olmayan diğer ırklara karşı, özellikle insanlara, en az tolerans gösterenlerdir. Hatta diğer elflerle bile çok anlaşmazlar çünkü onların diğer ırklarla olan ilişkileri yüzünden çok yumuşadıklarını düşünürler.

2- FRP derken kastın AD&D oyun sistemindeki oyunlar ise hayır oynayamazsın.

Beni şu ana kadar tek başıma oynadığım bir tane oyun var. Onlarda hani sağdaki kapıdan gidersen sayfa 33'e, soldan gidersen sayfa 69'a git diyen kitapçı oyunlarından.

3- Başlangıç için gerekli olanlar \$75.00 tutuyor ama ondan sonra lazım olan kitapların sayısı çok olduğu için yüzlerce dolar tutar. O yüzden FRP'de uzmanlaşmadan pek fazla kitap alma. Ne ilgini çekiyorsa sadece onu al.

4- AdB desek; A kaç kez atılacağı, dB'de kaç yüzölü zar olduğunu belirtir. Limit sonsuza giderken, ay aman yani bu durumda 1d4, bir kez dört yüzölü zar atılacağını, 4d8, dört kez sekiz yüzölü zar atılacağını gösterir.

5- FR'de geçen tonlarca senaryo var. Bunların bir kısmı çok kısa hikayeler, bir kısmı da oldukça önemli olayları kapsayan senaryolar. Tabi sen istersen kendin de senaryo yazabilirsin. Çoğu DM'in yaptığı bu zaten.

6- DM'lerde NPC büyücülerine vermek için büyü yaratabilirler ama bu demek değilki en abartılı büyüler olcak bunlar. Kurallar çerçevesinde, güç dengesini bozmayan güzel büyüler yapabilirsin.

Bu arada sana Bursa'dan bir arkadaşının numarasını veriyorum. Ararsan sana yardımcı olacaktır. Yasin: 253 85 87

Kerem Kutman... Uzun zamandır haber çıkmıyor senden. Meraklandım valla. **Cengiz Selçuk...** Oyuna başladın mı?

Onur Sakarya... DarkSun ölemez, ölmedi. Sen Athas'ın yağmur yağın çölleri benim için, eski günler anısına, ağıt yakarak dolaşmaya devam et. Lütfen!

Kıbrıs'ta FRP oynamak isteyenler EREL ELBASI <erel@yahoo.com> ve ALPER ATAY <969006@turing.emu.edu.tr> ile irtibat kursunlar.

Kütahya'da FRP oynamak isteyenler, Küt. Üni. Merkez Kampüsü, Makina Müh. 1. sınıftan Ahmet Aksoy'u bulsunlar. Dersler nasıl bu arada Ahmet?

Bu arada ÖSS'ye giren herkesin sınavı iyi geçmiştir umarım.

Bir söz de bana yakın oturan arkadaşlara. Çok acil sorularınız olduğu zaman ne mektup yazın (cevaplanması en az 3 ay) ne de e-mail atın (1-2 hafta). Ne mi yapın? Uğrayın bana... Evdeysem, oturup birşeyler içerken FRP muhabbeti yapar isterseniz Magic de oynarız. Bence daha cazip. Evim hepimize açık. Vallahi evin etrafında büyüül tuzak yok. Çok ciddiğim...

Son sözüm ise hayırsızlar listemin git gide daha da büyümesi. Daha önce de dediğim gibi FRP'ye başlarken devamlı bana işi düşen ama işleri bitince bir daha asla arayıp sormayan insanlar bunlar.

Mayıs'ın ikinci haftası buluşmak üzere.

Mayıs'ın ikinci haftası buluşmak üzere.

Bu söyleyeceğim son dakika haberi. Bu haberi verebilmek için yazıyı tekrar gönderdim dergiyeye.

Hatırlarsınız bir ara bana Zartroxan denen biri tehdit mektupları yazıyordu. Birkaç arkadaş ile benim ipimi çekmeye hazırlandığını falan söyleyip bana laf atıyordu. Herneyse... Bugün bir arkadaşım, beraber birçok anılarımızın olduğu sevdiğim bir arkadaşım bana o mektupları yazanın kendisi olduğunu söyledi. Bunları şaka amacıyla yazmış. Ben bu mektupları aldığım zaman ne kadar üzüldüğümü hatırlıyorum. Böyle nefret dolu bir mektubu nasıl şaka olsun diye yazdığını hala anlamıyorum. Üzülüm, yıkıldım.

Arkadaşım, nasıl böyle birşey yapabildin???

"Sweet Water And Light Laughter Until Next"

☒ Muhammed "Nierdre" Dabiri



SİZ DE DISNEY SANATÇISI OLUN



DISNEY INTERACTIVE
TÜRKİYE GENEL DİSTRİBÜTÖRÜ

imaj INTERACTIVE

Büyükdere Caddesi 57/3 Maslak-İstanbul
Tel: (0212) 286 15 20 (5 hat)
İmaj Interaktif, Disney Interactive'in
Türkiye'deki tek ve yasal distribütörüdür.





YETKİLİ BAYİLERİMİZ:

İSTANBUL: 3P (0212) 2123651 * Adam (0212) 2934107* Aktan (0216) 4222037 * Bilden (0212) 2305182 * Bimeks (0216) 4480013 * Botiak (0212) 2478061 * D&M (0212) 2874910 * İnsel (0216) 3303527 * Megamedia (0212) 2128355* Medar (0216) 4636958 * Mertay (0212) 2691277 * Metrocom (0212)2123945 * Metropol (0212) 2125565 * Teron (0212) 2271589 * Uygar (0216) 3380895 - **ANKARA:** Bulut (0312) 4257746 * Dost (0312) 4172901 * İnsel (0312) 4195802 * Metrocom (0312) 2841607 * Omni (0312) 4689285 * PC Shop (0312) 4464651 * Poliges (0312) 4195801 - **İZMİR:** İnsel (0232) 3643421

ar@rım

Yazıma başlıyorum ama biliyorum ki patronun hayvan gibi küfür yiyeceğim.

"Yine mi İngilizce karakter ile yazdın ulan..." diyecek ama yok işte, Windows'un bendeki versiyonun da Multi Language supportunda Yunan var ama Türk yok. Aslında olay Özgür'de bitecek gibi bir his var içimde ya neyse...

Devam ettirdiğim bir köşe vardı, Web Konsepti ile alakalı. Aslında bir kitaptan tercüme yapıyordum. Geçen ay Türkiye'de olmam dolayısı ile (aslında Türkiye'de olmam ile hiç alakalı değil kitabi inek gibi yanımda getirmememden kaynaklanan bir sebep bu) bu köşeyi devam ettirememiştim. Fakat San Francisco'ya geri geldiğimde gördüm ki, zaten yazacak çok bir şey de kalmamış. Olanların çoğunu yazmışım. Öyle ise dedim kendi kendime, başlatalım bakalım yeni bir işkence, zorunluluk, sahsiyetsizlik de alalım boyumuzun ölçüsünü. Yalalayım yine tükürdüklerimizi ve uzanalım sonu gelmeyecek, çözülemeyecek bir fenomen'a. Aynı kalıplarda web sitesi hazırlamaktan bıkmışsınızdır sanırım. Yeni bir şeyler yapmak, sitenize hareket katmak istiyorsunuzdur. Fakat bilgi eksikliği belki de daha büyüğü teknik yetersizlikler sizi sınırlendiriyordur.

"Ah ulan bir T1'im olsa idi, yada onu bırak bir ISDN hattım olsa idi, ne web sitesi hazırlardım be..." gibi düşünceler beyninizden geçiyordur herhalde. Belki de nedir ulan bu T1 veya ISDN bile diyorsunuzdur. Eğer durum böyle ise siz daha yapabileceğinizin farkında bile değilsiniz demektir. Düşünün ki Türk Telekom evinize sırf İnternet te kullanmak üzere bir hat çekti ve bu hattın hızı da 56.6 K lık bir modem in iki katı hızında. İşte buna ISDN deniyor. Eğer hattın hızı 56.6 K lık bir modem yaklaşık 30 katı kadar

ise işte buna T1 denir (Kabaca böyle açıklayayım dedim).

Artık elinizin altında böyle bir güç var iken neler yapabileceğinizi siz düşünün.

Hiç Microsoft Car Point adlı siteyi ziyaret ettiniz mi ? (<http://carpoint.msn.com/>)

İE ile ziyaret etmenizi salık veririm. Neyse bu site ile tanışmam yaklaşık 2 seneyi geçmiştir. İlk girdiğimde beni en çok etkileyen yanı Surround Video olmuştu. 360 derecelik panoramic kamera ile çekilmiş araba içlerinde her tarafı görebiliyordunuz. Amerika'ya döndüğüm de ilk aradığım şey Panoramic kamera oldu, aslında bu panoramik kamera'yı geçen sonbaharda Berlin'de de bok gibi aramıştım ama bir Allah'ın kulu da olaydan haberdar değildi. Allah'tan burada var onlardan ama şimdi size haftalık kira fiyatını söyleyince burada olmasının bir anlamı olmadığını göreceksiniz. 700 dolar. Evet tam tamına 700 dolar. Yok artık di mi? Evet yok işte o yüzden.

Car Point'te surround video harici bir ilgimi çeken de ".asp" uzantılı web sayfaları olmuştur. Ne bunlar demiştim o zaman kendime. Daha sonra araya başka işler girdi ve unuttum gittim. Şimdi size anlatacağım konu içerisinde bu sorunun cevabını da bulacaksınız.

Microsoft'un İnternet Information Server'inin içinde gelen Active Scripting adlı özellik sayesinde .ASP uzantılı web sayfaları hazırlayabilirsiniz. Active Scripting in tek yaptığı şey ise .ASP uzantılı text dosyasını okumak ve yorumlamaktır.

Bu text dosyasını nasıl oluşturuncağınızı ise siz seçeceksiniz. Eğer bu işin ustası iseniz o zaman notepad bile işinizi görür. Ama yok ben öğreneceğim dersiniz o zaman yapmanız gereken Microsoft'un Visual InterDev adlı kitine sahip olmanızdır. www.microsoft.com dan daha detaylı bilgi alabilirsiniz. 499 dolar, liste fiyatı.

Visual InterDev dinamik web siteleri yaratmak için gerekli olan bir

INTERNET TOP 100 SITES

Gelen email larda benden web adresleri istiyorsunuz. Bende burada bulduğum bir kitaptan "Dünyanın en çok trafik alan 100 sitesi" nin adresini vermek istiyorum.

- | | | |
|---|---|--|
| 1- Netscape Corp. : home.netscape.com | 31- Xoom : www.xoom.com | 67- The Globe : www.theglobe.com |
| 2- Yahoo : www.yahoo.com | 32- Imagine Publishing : www.imaginegames.com | 68- Capcom : www.capcom.com |
| 3- Microsoft Corp. : www.microsoft.com | 33- Bloomberg Online : www.bloomberg.com | 69- SoccerNet : www.soccer.net |
| 4- PathFinder : www.pathfinder.com | 34- Toms Hardware : www.tomshardware.com | 70- GameSpot : www.gamespot.com |
| 5- Excite : www.excite.com | 35- RSACI : www.rsac.org | 71- The X-Files : www.thex-files.com |
| 6- Altavista Search Engine : altavista.digital.com | 36- American Singles : www.as.org | 72- Amazon : www.amazon.com |
| 7- Disney.com : www.disney.com | 37- Mp3.com : www.mp3.com | 73- McAfee Software : www.mcafee.com |
| 8- ICQ : www.mirabilis.com | 38- IBM : www.ibm.com | 74- Beseen : www.beseen.com |
| 9- Lycos : www.lycos.com | 39- BigYellow : www.bigyellow.com | 75- Titanic : www.titanicmovie.com |
| 10- Infoseek Search Engine : www.infoseek.com | 40- Planet Direct : lightspeed.planetdirect.com | 76- 3Com : www.3com.com |
| 11- USA Today : www.usatoday.com | 41- Internet.Com : www.internet.com | 77- WinAmp : www.winamp.com |
| 12- CNET : www.cnet.com | 42- WebChat Broadcasting : www.wbs.net | 78- Sun Microsystems : www.sun.com |
| 13- Hotwired : www.hotwired.com | 43- Total Annihilation : www.totalannihilation.com | 79- Dave's video game Classics : www.daveclassics.com |
| 14- GeoCities : www.geocities.com | 44- CMPNet : www.cmpnet.com | 80- Screensaver : www.screensaver.com |
| 15- WorldCom : www.wcom.com | 45- TUCOWS Software : www.tucows.com | 81- NHL : www.nhl.com |
| 16- Filepile : www.filepile.com | 46- Chathouse : www.chathouse.com | 82- Paralogic Corporation : www.paralogic.com |
| 17- Alta Vista Technology : www.altavista.com | 47- Filez : www.filez.com | 83- MIRCX : www.mircx.com |
| 18- Macromedia : www.macromedia.com | 48- Newsworks : www.newsworks.com | 84- Tomorrow Never Dies : www.tomorrowneverdies.com |
| 19- Go2Net : www.go2net.com | 49- New York Times : www.nytimes.com | 85- The Creative Zone : www.creat.com |
| 20- Tripod : www.tripod.com | 50- Romance Makers : www.romancemakers.com | 86- Symantec Corp. : www.symantec.com |
| 21- Ziff Davis : www.zdnet.com | 51- Hit the Beach : www.hitthebeach.com | 87- MSN : www.msn.com |
| 22- America Online Members : www.aol.com | 52- Total News : www.totalnews.com | 88- Blue Mountain Arts : www.bluemountain.com |
| 23- Sony : www.sony.com | 53- CBS Sportline : www.sportsline.com | 89- Canon : www.canon.com |
| 24- Whowhere : www.whowhere.com | 54- Intel Corp. : www.intel.com | 90- Art Bell Web Site : www.artbell.com |
| 25- Progressive Networks : www.real.com | 55- Super News : www.supernews.com | 91- DogPile : www.dogpile.com |
| 26- Deja News : www.dejanews.com | 56- WinZip : www.winzip.com | 92- CarlingNet : www.carlingnet.com |
| 27- Apple Computer Inc. : www.apple.com | 57- Casino Fantasy : www.casinofantasy.com | 93- Adobe Systems : www.adobe.com |
| 28- California State Government : www.ca.gov | 58- NetAddress : netaddress.usa.net | 94- GTE Superpages : superpages.gte.net |
| 29- Internet Movie Database : www.imdb.com | 59- Times Mirror : www.tm.com | 95- Washington Post : www.washingtonpost.com |
| 30- Windows 95.Com : www.windows95.com | 60- Talk City : www.talkcity.com | 96- InfoSpace : www.infospace.com |
| | 61- NASA : www.nasa.gov | 97- 1998 Australian Open : www.ausopen.org |
| | 62- Red Hat Software : www.redhat.com | 98- Onsale Internet Auction : www.onsale.com |
| | 63- 100Hot : www.100hot.com | 99- Nasdaq Stock Market : www.nasdaq.com |
| | 64- EL33T Warez Sites : www.el33t.com | 100- Planet Quake ! : www.planetquake.com |
| | 65- Wall Street Journal : www.wsj.com | |
| | 66- CDNow : www.cdnw.com | |

arabirim gibi çalışır ve size bu sayfaların hazırlanmasında yardımcı olur. Bu tür programlara "Integrated Development Environment" adı verilir. Çok da önemli değil zati ne dediği, ne iş yaptığı önemli değil mi? Yani demem o ki bu tür programların genel özelliği olan kullanım kolaylığı ve yaratma sırasında ki yardımcı "wizard" lar falan Visual InterDev'da vardır.

Korkmayın o yüzden.

Şimdi size çok kısaca dinamik bir web sitesini Visual InterDev ve Internet Information Server 3.0 ile nasıl hazırlayabilirsiniz onu anlatmak isterim.

Hazırlamaya çalışacağımız sitenin bir örneğini <http://www.iunknown.com/new.asp> adresinde IE ile görebilirsiniz.

lunknown.com adlı sitenin hazırlanması hiç de öyle saatler sürmedi. Visual InterDev ile bu iş cabucak halledildi.

İlk olarak Visual InterDev'i çalıştırın ve Web Project Wizard'ı başlatın.

"Yav Timur'um nereden buluruz biz bu InterDev midir nedir, o şeyi?" Arkadaşlar tamam haklısınız ama sıkılmadınız mı artık hep aynı şeyleri yapmaktan. Gelin size yeni bir şeyler göstereyim. Arayın Internet'i belki de bulursunuz. Kim bilir ki?

Neyse Web Project Wizard'ı başlattıktan sonra gerekli kısımları doldurun. Projenize bir isim verdikten sonra orada bir SEARCH seçeneğini göreceksiniz, eğer onu aktif hale getirirseniz o zaman web siteniz için hayalini kurduğunuz SEARC yani ARA'ya olayını da tek bir tuş ile bitirmiş olursunuz.

Visual InterDev geri kalan işleri sizlere gerekli soruları sorarak halleder. En önemli kısımlardan bir olan database bağlantısını gerçekleştirmek ise yine çocuk oyuncağı kadar basittir. Microsoft bu konuda böyle bir çalışma yapmış. Allaire firması (www.allaire.com) ise Cold Fusion gibi bir seçenek sunmuş ortaya. İnceleyin bakın hangisi hoşunuza gider ise artık. Bütün bu hayal gibi gelen anlatımların yanında öyle bir web gerçeği var ki karşımızda, derdimiz su GIF dosyasını napsam da 20 K dan 15 K ya düşürmek oluyor.

Olsun canım o da bir dert, onun da çaresine bakarız. İşte size GIF dosyaları ile alakalı 5 Püf Noktası :

1- Bir kere yaptığınız resmi illa 256 renkte save edeceksiniz diye bir şey yok. Düşük renkler de bir deneyin bakalım, belki kalitesi değişmez ama dosya büyüklüğü kesin değişir. Kullandığınız grafik programına göre bu azaltma işini yapabilirsiniz. (Grafik programlar ile ilgili bir adres size, mavra olsun biraz <http://www6.zdnet.com/cgi-bin/texis/swlib/hotfiles/mit.html?x=1&Utext=graphics+internet+web+webster+xara+create+file+&UTcat=internet&UTsubcat=publishing+tools>)

Yok eğer bir grafik programında yapamıyorsanız <http://www.websitegarage.com/wsg/scripts/states/start.cgi?origin=wsg&page=/index.html> gibi siteleri ziyaret edebilir ve işinizi online yapabilirsiniz.

Ayrıca birden fazla yerde kullanabileceğiniz bir resim var ise kesin onu kullanın. Böylece resim bir kere browser in Cache ine yüklendikten sonra ha 1000 kere ha 1 kere yer almış o sayfada hic farketmez.

2- İlla bir iki güzel yazı yazacağım diye GIF ler kullanmayın, zaten JPG falan kullanıyorsanız, yazı için siz kendinizi atın. Neyse gidin Cascade Style Sheet işine bulaşın. Hem birşeyler öğrenirsiniz hemde güzel güzel istediğiniz gibi yazılar yazarsınız sayfanıza. (<http://www.zdnet.com/products/htmluser/css.html>), her browser görmez o ayrı.

3- Az yer tutsun diye 256 rengin altında save ettiğiniz giflere (eğer ekran çözünürlüğünüz 16 bit ve üzeri ise) bir de 256 renk çözünürlükte bakın. Renk farkları olabilir.

4- Transparan giflerde background rengini veya herhangi başka bir rengi emmenin dosya büyüklüğüne hiç bir etkisi yoktur.

5- Gife çevirdiğiniz orjinal resmi kesinlikle saklayınız, gifden jpg'e veya başka bir formata (RGB) çevirmek ve sonradan tekrar gif'e çevirmek kaliteden %50 götürür.

Bu ay pek e-mail gelmediği için, mail yayınlamadım. İnternet ile ilgili her türlü sorunuza yardımcı olmak için e-mail'lerinizi bekliyorum. Ama lütfen soru sormak için değil de, gerçekten merak ettiğiniz konulara değinin.

Gelecek ay görüşmek üzere...



<http://www.bignetwork.com>

Türkiye'ye bir geldim ki Kamer'de Age Of Empires fitnesi esiyor (sonra dergi neden geç çıkıyor, di mi ama???) . Engin abla kadınlığından sıyrılmış ve bir Choson kaplanı haline gelmiş. Patron Emin, Engin Ablanın

oynak ruhu ile kendi işadımı ruhunu birleştirmiş ve ucuz abi bunlar diye devamlı Shang oynuyor, falan filan...

Neyse bizi adamdan sayıp da fazla oynamadılar ama sağolsun İnternet bu konuda da bana yardımcı oldu. Gittim www.zone.com a (IE lazım) yükledim software'im ve başladım AOE'mi oynamaya. Ne zaman giderseniz gidin ortalama 1000 kişi vardır, biri ile illa ki oynarsınız. Neyse lafı uzatmayayım esas konuya geleyim:

Bu aralar [zone.com](http://www.zone.com) tipi siteler moda. BigNetwork de bunlardan biri.

Sayfalarının yapımında ben de çalışıyorum. Bignetwork, www.play4prizes.com ve bunun dışında iki firmanın daha ortak

birleşimi bir site. Şu an olayın çok daha başında ama ileriye yönelik ümit veriyor.

Şirket sırlarını da açıklamayayım artık. www.zone.com da multiplayer olarak oynamanıza olanak veren software'i yazan kişiler artık bignetwork de çalışıyor. Yani, yeni versiyonlarını yakında bu sitede görebilirsiniz. Sakın öyle kolaymış gibi bakmayın bu işlere. Milyon dolarlar konuşuluyor. Bitti.



Justinyen proudly presents:

irc.aidata.com.tr'deki #GameShow ve #dalga odasındaki chat manyakları V5.01beta

Brother: AOE sayesinde kanka listesine bi kişi daha eklendi. Ama AOE oynama saatlerim tutmuyo kaç zamandır. Yani, yenemiyom uzun zamandır :) |**DarkLord**: Walla bu ipnayı ne kadar yalasan az. Darkim-Lordum, sayende firewall'u kurdum. :P

Diabolique: Olay geceden beri kaç centik attın bakem listeye :)

Elenor: Falcı bacı... yeni kanka... mızıldak kardeş... Yok kaç zamandır, yeni "kötü" fıkralar var, gelse de bi anlatsam ehe.

ked: Sen kalk, bayramda taaa oralardan buraya gel ve arama hiç. Oldu mu bea kraliçem uhuhuhu.

Luise: Yakında çok meşhur olacak. Onun için bundan sonra hep buraya yazıcam. Belki meşhur olunca unutmaz beni... :P

nitro: Olm şu yıllık çıkınca bende görmek istiyom. O kadar yazı yazdık hakkında, ipnadır felan diye.

ramones: Görev adamı, aklı başında IRC insanı... Ha bi de Load RullaZ! ehe **wiki:** O kadar kötü espri yapmama rağmen, vikvik dememe izin verdi. Sevd beni... ehehe :P

|zu|: Nerde o eski sabahlamalar. Bi gocıye söz geçirip de akşamları chate gelmiyo. Ya da beni artık sevmiyo uhuhuhu.

✉ Timur Çataklı
timur@gsmnet.com



Sıcakların gelmesiyle birlikte ayıla bayıla oynamaya çalıştığım oyunlar hala Turnet tarafından sabote ediliyor. Ama azimle şey yapan şey yapar diye kendimi avutup tekrar tekrar denemeye devam ediyorum (bu ay bayarsam tek sebebi budur).

Neyse haberleri verim ben:

- Yeni haber yok. Quake 3 falan çıkmadı, yalan bunlar inanmayın.

Haberlerin sonu

Bu kez her bi noktaya özenle parmak basan Microsoft'un oyun konusunda yediği hatları hep beraber irdeleyeceğiz. Bu Microsoft şirketini bilirsiniz, neredeyse hepinizin bilgisayarında bulunan Windows 95 isimli virüsü üreten şirket.

İşte bunlar oyun işine de girdiler. Oyun yazıyorlar, bi tane (sadece bi tanecik hehe) Online Gaming Networkleri var. Mesela ayıla bayıla zevkle oynanan, derginin geç çıkmasının sebebi olan (benim yazım da o yüzden gecikti patron :) oyun Age of Empires bi Microsoft halt yemesi. Ayrıca bi sürü daha oyunları var. (Ayrıntılı bilgi için bkns <http://www.microsoft.com/games>)

Bu adamların oyun networkü ise "Internet Gaming Zone" olarak tabir ediliyor. Bu zone'da yaklaşık olarak 30 tane oyun oynanabiliyor. Hatta ben bu oyunların bi de listesini vereyim siz seçin içinden oynayacağınızı :

Action: Frogger, Hellbender, Jedi Knight, Outlaws, Outwars, Quake 2, Xwing vs Tie Fighter

Board: Backgammon, Battleship Classic Edition, Boggle, Checkers, Chess, Go, Monopoly Star Wars Edition, Pictionary, Reversi, Risk, Scrabble, Sorry! (hehe bunun bi oyun olduğuna emin diilim ama neyse yazayım ben orada yazıyor)

Card: Bridge, Cribbage, Hearts (afferim), Spades

Simulation: CART Precision Racing, Fighter Ace, Flight Simulator 98, Monster Truck Maddness

Sports: Golf 3.0

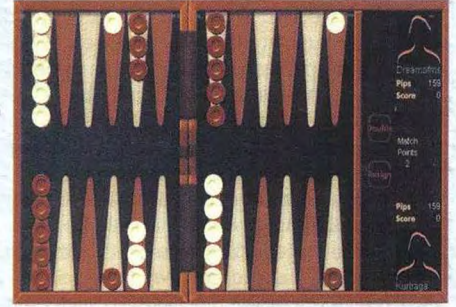
Strategy: Age of Empires (haliyle), Star Wars Rebellion, Close Combat

Zone'a bağlanmak oldukça pratik bir şekilde gerçekleşiyor (o kadar para bende olsa neler yaparım ahhh ah). Öncelikle bir adet Internet Explorer 4.01 veya üstü buluyorsunuz (kullanılmış da olabilir ama o zaman gaz yapabiliyor) Bulduysanız ya da varsa

<http://www.zone.com> adresine bağlanıyorsunuz. Burada karşınıza **Play Games Now, New Player SignUp** ve **More Information** yazılı bi ekran geliyor. Şayet buralara ilk gelişiniz ise öne kaydolmanız gerekiyor. Bunun için **New Player Sign Up**'a giriyorsunuz. Burada seçerenez girdikten sonra sizi software setup ekranına götürüyor ve Zone için gereken software'i makinanıza kuruyor (çok basit, helpdesk falan gerekmez).

Software kurulduysa artık zone'a girebilirsiniz. Girişte karşınıza çıkacak username/password olayını uygun şekilde halledebilirsiniz zona daldınız demektir. Gelen ekranda ortada oyun türlerini içeren bi liste göreceksiniz. Bunlara tıkladığınızda ortadaki alanda o türde

zonda oynanabilen oyunların listesi çıkacaktır. Bu listelerden oynamak istediğiniz oyunu seçip üstüne tıklayın (bazı oyunları oynayabilmeniz için oyunların daha önceden diskinize kurulmuş olması gerekiyor).



Ben örnek olarak Quake II 'yi deneyeceğim. Denedim. Eveet. Karşıma bir oda listesi çıktı. Kalabalık olan birine girin önemli değil. Neyse girdik içeri. Sistem 1-2 dosya gönderdi. Hade be sistem hata verdi. Userbilmemne dll hatası. Demiştim Microsoft diye dinlemediniz okudunuz. Şimdi işin yoksa sil baştan off...

Azmediyoruz ve yeniden browser açıyorum. Bu kez olacak. Açtım, yazdım, tıkladım vs yaptım gene aynı yere geldim. Tıkladım odanın kapısına, evet, içerdedim.

Güzel bir ekran geldi karşıma. Sağ tarafta oynayan, bakan, bekleyen oyuncuların listesi; sağ tarafta ise oynanan oyunların listesi mevcut. Bazı oyunlarda oynanan oyunlarca girebilirsiniz bazılarındaysa giremezsiniz. Kendi oyununuzu yaratmak için boş bir oyun alanını seçip ortadaki host yazan yere tıklamalısınız.

Bir oyun yarattığınızda veya bir oyuna girdiğinizde karşınıza diğer oyuncularla chat yapabileceğiniz ve oyunun başlatılacağı bir ekran açılıyor. Burada Launch'a tıklarsanız oyun başlar leave ile bir önceki ekrana dönersiniz. Ufak bir tiyo: Kişilerin isimlerinin solundaki göstergeler ne kadar doluysa, o kişi ile aranızdaki bağlantı o kadar hızlı olacaktır. Oyuncu seçerken buna dikkat etmeniz ruh sağlığınız açısından oldukça önemlidir.

Ek bilgi olarak belirtiyim: Microsoft şu sıralar yeni bir Zone yazılımı geliştiriyor. Beta aşamasında olan bu yazılımı kullanarak Netscape kullanıcıları da Zone hizmetlerinden faydalanabileceklermiş.

Aslında Age of Empires oynamak için bu kadar kasmak normal karşılanabilir ama Quake 2 oynamak için Zone'a girmek azıcık kendi kendine işkence. Hani connect quake2.raksnet.com.tr da yazabilirsiniz bu daha kolay :)

Canım sıkıldı yazı da kısa oldu, bir de tavla olayına baktım Zone'da. İyiki de bakmışım. Hiç bi software yüklemeyen oynanabilen oldukça başarılı bir tavla alanına girdim. Rakip olarak 32'lik Ohio'lu bi hatun buldum ve oynamaya başladım. Önce meraba meraba şeklinde başlayan muhabbet sonra fotoğraf göndermeye içç'laşmaya falan gitti (başka bişi yok valla). Bu arada hatun beni yeni acıip bozulduğum çıktım alandan aramam sormam artık onu da :) Eveet bu aylık da bu kadar. Bi şey daha eklicem. Emeğe saygı olayı. Microsoft'da para çok beleş. Ama yerel girişimlerimizin böyle şansları yok (anlayan anlar artık).

Sağlıkla kalın. Fazla oyun oynamayın. Dergiyi okuyun yeter. Çıkn dışarı havalarda güzel. 4 saat oyun oynayacağınızda 20 km yürüyün, böylece sağlıklı kalırsınız. Erkekler kızlara, kızlar erkeklerle takılın. Hamburger falan yiğin. Hatta Ayşe Teyze'nin mantılarından bile yiyebilirsiniz. Ama Dergiyi muhakkak okuyun.

Bir de son bi ricam var: **BANA MAIL BOMB YAPMAYIN !**

Hadi kalın sağlıkla, tertemiz bi dünyamız da olucak bi ara....

► Mucann "Gumba" Kara

► Gumba@kurbaga.com

Bulunabileceği yer: <http://games.raksnet.com.tr/chat>



DON'T PLAY WITH YOURSELF



CONNECT QUAKE.RAKSNET.COM.TR

[HTTP://GAMES.RAKSNET.COM.TR](http://GAMES.RAKSNET.COM.TR)

GAMES@RAKS.NET.TR



ANOTHER WORLD

Saat 23.00 {tarihin bir önemi yok}. Zibil gibi internete bağlanmaya çalışıyorum ama nafile. Kahrolası analog hatım bana ihanet ediyor. Bağlanmam lazım çünkü yazımı bitirdim mail atacağım dergiyeye. E biraz da chat yapsam fena olmaz tabii. Bak hala meşgul. Allahım bundan 40 yıl sonra falan torunlarımız {yada onların torunları} zavallı dedelerimiz o zamanlar telefon hatları ile amma uğraşmışlar deyip makinelerindeki uydu kartından hiç kasmadan internete bağlanacaklar belki de. Ama ne yapalım bundan 40 yıl öncesinde de internet yoktu {bu arada hala daha bağlanabilmiş değilim}. Yani gel gör ki bundan 40 yıl önce bir dergide yazar olsam demek ki posta güvercinleriyle falan yolluyacaktım yazıları. Bu ne yaaa olmazki bu kadar 41 kere denedim nerdeyse alala. Eğer bu satırları okuyabiliyorsanız bilin ki bağlanabilmişimdir. Eğer okuyamıyorsanız {nasıl yani ?} bilin ki ya bağlanamadım, ya sinirden bilgisayarını parçalamadım ya da default bahane dergi battı :P. Bir dahaki aya kadar kendinize iyi bakın.

IRC KÖLELERİ : **Arnold** {Adam yok, uçtu sanki yok oldu, öldü mü kaldı mı kimse bilmiyor}, **Ghozy** {Gözüm en son iş arıyordu. Gel yanıma çıkar ol diyorum istemiyor ehe}, **Legolas_Q** {Kankimden de haber yok gözükümü bu aralar}, **Umberto** {Vallaha onu da görmüyorum ehe kör oldum galiba ben gören olursa selamımı söyleyin :)}, **Remote** {Ğ remote bu ay ben homoyum diye internete ilan vermiş eheh}, **Savas** {Acc-u biten savaşa bu ay amerikan yardımı yaptım biraz <hacking rulaz> !}.

STEEP SLOPE SLIDERS

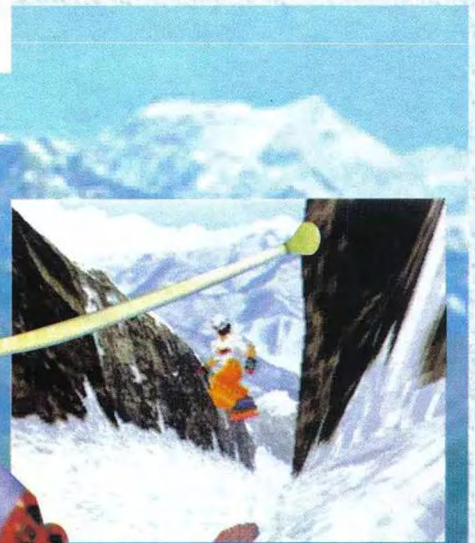
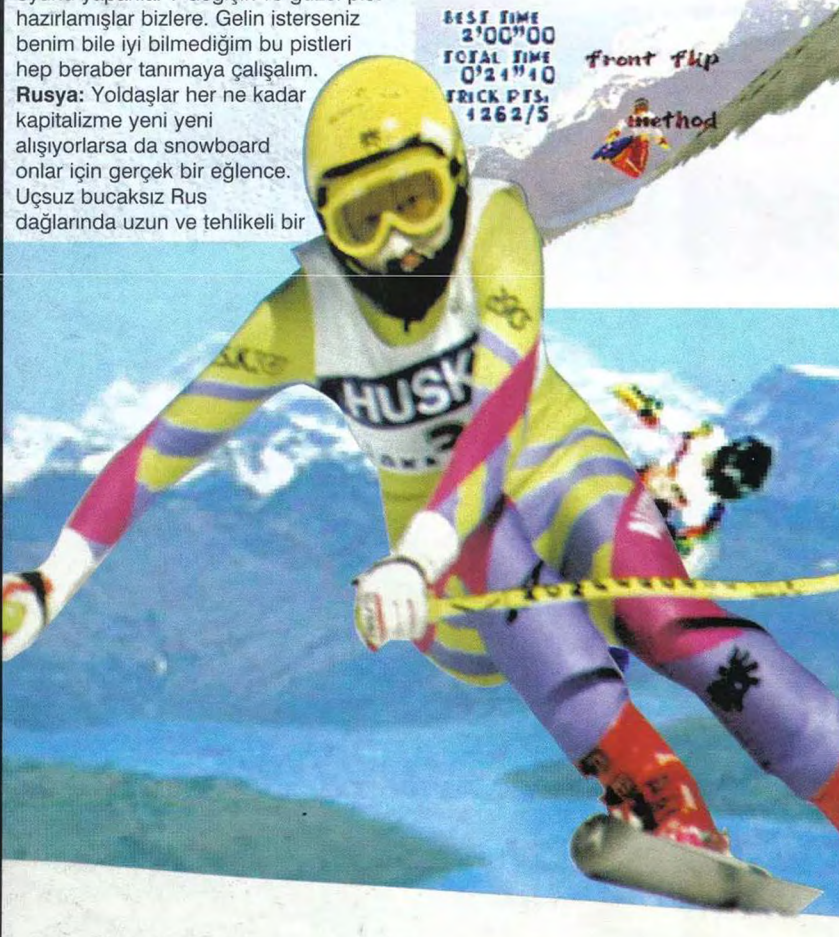
Daha önce hiç snowboard yaptınız mı bilmiyorum ama evinizde bir Sega Saturn varsa ve sanalda olsa bu tecrübeyi yaşamak istiyorsanız bilgisayarınızdan isteyeceğiniz oyun Steep Slope Sliders olmalı. Cd yi Saturn'ünüze takıp biraz bekledikten bu sanal heyecanı yaşamak için start'a basmanız yeterli.

Snowboard yapmak aslında sandığınız kadar da kolay birşey değil. İlk önce kendinize en uygun karakteri seçmelisiniz. 4 ayrı ülkeden 4 değişik snowboardcu mevcut oyunda. Aslında hangisini seçeceğinize o kadar da önemli değil. Çünkü sonuçta hepsi aynı hareketleri yapabiliyorlar. Tek fark hareketleri değişik tuşlarla yapmaları. Siz beğendiğiniz bir tanesini seçin fark etmez. Karakter seçimini hallettikten sonra son engel nerede snowboard yapacağınıza karar vermek. Bunun içinde oyunu yapanlar 7 değişik ve güzel pist hazırlamışlar bizlere. Gelin isterseniz benim bile iyi bilmediğim bu pistleri hep beraber tanımaya çalışalım.

Rusya: Yoldaşlar her ne kadar kapitalizme yeni yeni alışıyorlarsa da snowboard onlar için gerçek bir eğlence. Uçsuz bucaksız Rus dağlarında uzun ve tehlikeli bir

mücadele bekliyor sizi. **Amerika**: Her oyunda mutlaka vardır zaten Amerikasız olmaz nedense. İşte bu bölümde Amerikanın bilmem hangi eyaletinde bir dağda geçiyor. **Japonya**: Çekik gözlü dostlarımızın ülkesinde de sizi birçok zorluk bekliyor. Benden söylemesi. **İtalya**: Çizmede de durumlar pek farklı değil aslında. Yol boyunca çıkan kayalara ve ağaçlara dikkat edin derim ben. Tekrar **Japonya**: Burası yine Japonya'a geçiyor işte. **Yeni Zeland**a: Bu bölüm aslında Snow board park ismi ile geçiyor. Bence oyunun en kazık bölümü. Sadece yeterince ustalaştıysanız gelin. **Kanada**: Kar, soğuk ve snowboard deyince hemen aklıma Kanada geliyor nedense. İşte sizinde tahmin ettiğiniz gibi bu bölümde orada geçiyor. Haydi kolay gelsin. Evet kafanıza göre bir oyuncu ve pist seçtikten sonra tüm yapmanız gereken arkanıza yaslanıp oyunun tadını çıkartmak. Yalnız oyunda sadece snowboard üzerinde durmaya çalışmıyorsunuz tabii ki.

Mümkün olduğu kadar çok artistik hareket yapıp yine mümkün olan en kısa zamanda parkuru tamamlamalısınız. Oyuncuların ne tip hareketleri yapabildikleri oyunla beraber gelen manual'de zaten var. Siz sadece bu hareketleri kafanıza göre yapıp puanları kapın. Mücadeleyi seven, snowboard'dan hoşlanan ve stress atmak isteyen herkese bu oyunu tavsiye ederim.



QUAKE

Sega Saturn'de 3 D oyunları severek oynayanlara çok güzel bir haberim var. Bu ya size Quake'i açıklıyorum. Hepimiz biliyoruz değil mi bu oyunu. Him dur bakim sen ordaki boş boş bakan. Sen bilmiyorsun galiba oldu. Ok o zaman baştan alalım herşeyi. Önce toz ve gaz bulut vardı. Sonra... Yok yav bu da çok baş oldu. Neyse Wolfstein adlı oyunu mutlaka görmüş veya duymuş olmalısınız. İşte bütün bu tür 3 D oyunların atası o sayılır. Bu oyunun para yaptığını gören id software Doom oyunu sürdü piyasaya. Baktılar tutuyor hadi yeni bir oyun motoru yapalım şöyle grafikleri falanda güzelleştirelim diyerek işe giriştiler ve ortaya Quake çıktı. O zamanlar Sega mega yok tabi. Pc de oynuyorduk biz oyunları. Sonra Sega Saturn gibi konsol makinelerinin yayılmasını fırsat bilen yapımcılar hadi birazda oradan eklemek ziyelim diyerek en sonunda Quake'i de Sega'ya uyarlamışlar. Bizede oyunu açıklamak düştü tabi ki. Quake bilinmeyen bir ortamda yine bilinmeyen bir sebepten dolayı bir dolu insanın ve yaratığının size saldırdığı oldukça kanlı ve heyecanlı bir oyun. Tüm bu düşmanlara karşı sizin yapmanız gereken tek şey sağ salim bölüm sonuna ulaşmak. Tabi bölüm sonuna ulaşana kadar bir dolu kol indirip, bir sürü düğmeye basmanız gerekir. Üzerinize saldıran demin saydığım düşmanları

saymıyorum bile. Oyun uçuk mekanlarda geçiyor demistik zaten. Buralar ne ürettiği belli olmayan fabrikalar, terk edilmiş şatolar ve bunun gibi bir sürü fantastik ortam. Bütün bu macera boyunca size saldıran düşmanlara karşı allahtan bir dolu değişik silahınız mevcut. Makinalı tüfekler, roketatarlar ve daha önce hiç görmediğini acayipler silahlar verilmiş size. Gelelim oyunun Sega Saturn versiyonu ile Pc versiyonu arasındaki farklarına. Quake I pc de ilk çıktığında büyük bir olay olmuştu. Herkes geceleri odasına çekilip ışıkları kapatarak bu oyunun büyüüne kapılıyordu. Sega Saturn versiyonunda ben grafikler hariç bir fark göremedim. Sega Saturn'de grafikler mecburen {yani hızdan kazanmak için} düşük çözünürlükte. Ama onun dışında herşey aynı. Yani bu oyunu pc de görüp beğenmiş iseniz Saturn'ünüz içinde rahatlıkla alabilirsiniz. Herneyse oyun için söylenecek fazla birşey yok zaten. Eğer Quake efsanesini Sega Saturn'ünüzde yaşamak istiyorsanız bu oyunu kesin alın.



SEGA CHEATS

TOP10

BLACK DOWN

Ben bu Sega Cheat köşesine yazma işini çok sevdim. Hatta yavaş yavaş Mert'in yerine de göz dikmiş bulunmaktayım. Bunu da herkesin içinde açıkça söylüyorum. Mert de artık yaşlandı zaten, girişte garip garip şeyler yazıyor (saçmalyor desem daha iyi). Kimse bi şey anlamıyor. Benim ölüm ondan daha iyi yazar. Hem ben denenmemiş cheat yayınlamayacağım, şimdiden o konuda söz veririm. Destekleyin beni, hep beraber devrim yapalım. Bu konuda planlarımı gelecek aylarda bu köşede yayınlayacağım. Neyse bu ayki cheat'imiz. Hani oyun başlayınca "Press Start" ekranı çıkıyor ya "C" tuşuna basın, hatta basmakla kalmayın basılı tutun. Sonra bu hain işlemi "B", "A", "Up", "Left-Shift" tuşları için de yapın. "Blackhole engaged" diye bi laf duyacaksınız. Durun daha cheat bitmedi. Oyun sırasında A-C-C-UP-Left Shift tuşlarına basılı tutup, kaymakamlığa götürüp imzalatın :). Aslında bütün bunları yapıp bir level atlayacağınıza adam gibi oyunu oynayıp paşa paşa atlayın levellerin derim ben, o ayrııııı.



- 1- FIFA 98
- 2- Winter Heat
- 3- NBA Live'98
- 4- Croc
- 5- Steep Slope Sliders
- 6- Quake
- 7- Virtua Cop 2
- 8- Fighters Megamix
- 9- Die Hard Trilogy
- 10- Manx-TT

Not: Bu Liste Sega'nın Türkiye Distribütörü Aral İthalat'ın Sega Saturn oyunları Nisan 1997 satış rakamlarına göre düzenlenmiştir. Bilgi içi telefon: 212 659 26 73

YOLUN SONU

KUSMUK

Ben o satırları işkence altında yazmak zorunda kaldım. Kimse inanmadı mı? Benim, bu salaklara böyle bir hayranlık beslediğimi düşünmediniz değil mi, sadık okuyucularım... Korkmayın hiç birinizi satmadım. Ben her zaman olduğu gibi gerçeklerden yanayım. Getirin bakayım şu son sayıyı:

İlk önce şu içindikiler sayfası, ordaki renkleri hangi optik özürü seçiyorsa çıksın karşıma ben yaptım desin, adam olsun. News sayfası aynı tas aynı hamam işte. Pek bi şey demiyorum. Eski news tadını asla yakalayamayacaksınız. Çevirelim bakalım sayfaları. Tomb Raider 2: İyiki bi elinizde Lara Croft materyali var. Bütün sayfaları onunla doldurmuşsunuz. Total Ann: Karmakarışık, ne nerde belli değil, salak bi sayfa işte. Tam size göre. Temujin: İğrenç sayfa, iğrenç background rengi, iğrenç herşey. Giderek müzeli dergi olduğunuzu ispatlıyorsunuz. WarWind 2: Tam artık sayfalar bir nebze düzeliyor derken, şu son iki oyun sayfaları ne kadar haksız olduğumu gösterdiler bana. Teşekkür ederim size. Street Fighter Zero: Yine sağda solda iki adam, klasik sayfa işte. Fena değil. Evolution: Derginin topoşu yine görev başında herhalde. Çok smooth bir sayfa, ne diyem ki? BattleSpire: Siyah renk ancak bu kadar başarısız kullanılabilir. Ayrıca yazı arasına mavra kutusu açıp yazmak da, zaten karışık sayfaya ayrı bir tat katmış. TOCA: Bu sütun tekniği hoşuma gidiyor sanırım. En azından bir değişiklik işte. JSF: O uçakları oraya sayfayı doldurmak için koyduğunuz o kadar belli ki. O uçakları bulduğunuzda çakı bulmuş çingene gibi sevinmişsinizdir herhalde. Xvt: Karışık sayfa işte. Ne nerde belli değil yine. Hellfire: Ne diyem ki? Kötü mü daha mı kötü karar veremedim. Logonun küçüklüğü ne için acaba? Neyse ya.. Bıktım artık aynı eleştirilerden. Yine sonunu getiremedim derginin. Eminim daha çok şey vardır söylenecek. Hepsini için ayrı ayrı konuşmak isterdim ama biliyorum ki hiç bi şey değişmicez. Zaten artık yapmıcam sanırım bu işi...

BY.S.Y.

HAYALLERİMİZ VE GERÇEKLER (kendi ağzımızdan):

MEG: Gemilerim olacaktı, hatta filolarım olacaktı. Paraya para demiyecaktım. Denizler benden sorulacaktı. Uff!! bu dergiler amma ağır be! Mert yazı nerde?

MERT: Aşık olacak, şiir yazacak, ay ve yıldızlara bakıp şarabımı yudumlayacaktım. Ya ne var Dilek? Git artık. Sen ne diyosun MEG? Getirdim yazıyı, Zebani oyaladı beni.

ZEBANİ: Pilot olacaktım. Göklerde süzülecektim bir kartal gibi. Ama gel gör ki Polat oldum. Bu arada Mert niye yalan söylüyorsun? Sen değil misin "sonra yazarım yazıyı" diye.

Engin Abla: İkinci bir Jean D'arc olacaktım. Erkeklerle eteklerimi öptürecektim. Şimdi mi? Boşverin canım!! Mert bağıra bağıra konuşma, zebani benim sevgilim.

TİMUR: Amerikaya gidecek, yeniden keşfedecektim. Aaa! ama ben Amerikadayım. Bi saçmalık var bu işte. Mert'in salak salak konuşmasından oldu oldu bütün bunlar zannımca..

MERT'İN TELESEKRETERİNDEN MESAJLAR....



MEG: Olm yaaa, ara beni en kısa zamanda... Şu gerisayımın sonundaki olay ile ilgili konuşmamız lazım. Patıcak bak!



ENGİN ABLA: Dedim ben sana o kadar çok içme diye. Bak kalkamamışsın işte. Kalkınca ara beni, süper haberlerim var sana.



MUDER: Abi ya, ben bu ay yazı yazmamak için canım sıkkin ayagına yatıyorum. Sen bilyon herşeyi, idare ediverç



MUHAMMED: DM arıyormuşsunuz. Benim bu sıralar çok sınavım var, yazında Amerika'ya gidiyorum. Başımızın çaresine bakın.



ÖZGÜR: Senin telesekreter mesajların için çok komik diyorlar, onun için aradım. Pek anlamadım, ama neyse...



MERT: Haydaaaa, yanlış numara çevirmişim. Hakkaten yaa ben kimi arıyodum.. Bugün günlerden ne ki? Ben kimdim ki?



TİMUR: Dünyanın öbür ucundan arıyorum eşşög-lüleşsek. Açsana şu telefonu. Zaten bıktım senin şu telesekreter mesajlarından.



BURÇAK: Mert abi, ben yenge olayına girdim. Acil bir iki taktik lazım. Şiir, mîr yap bi şeyler işte. Ellerinden öperim.



ZEBANİ: Mert, şu telesekretere salak salak mesajlar bırakma bir, kalkınca beni ara, roportaj yapıcaz ik!.. çat!



HÜSEYİN: Olm, şu Hellfire cheatleri çalışmıyor. Büyük harf yazıyorum olmuyo, küçük harf hiç olmuyor. Bi yardım.

Age of Empires TOP TEN:

- 1) MEG: Napalım, patron işte. Biz de emir kuluyuz.
- 2) Mash: Bi ara birinciliğe çok yaklaştı ama...
- 3) Koko: Team oyunlarını kötü oynamasına rağmen, tek erkeklerde fena değil işte...
- 4) Nitro: MEG'i yenme başarısını bile gösterdi. Hızla geliyor.
- 5) Brother: Nitro ile beraber raksnettekileri kasıp kavuruyolarmış ama burası kurtlar sofrası tabii ki...
- 6) Puik: Anasından sümerli doğmuş. Ama şimdi kule deyip tutturdu. Bakalım ne olacak sonu.
- 7) Atkafa: Çok uzun zamandır oynamiyo, çaptan düştü tabii...
- 8) zu: Yazık ona, hep yeniliyo :). ama yavaş yavaş geliştiricek kendini.
- 9) Bigben: Age of Empire sayıklıya sayıklıya gitti Türkiyeden. Zor kaldırdık bilgisayarın başından. Şimdi oralardan oyuna katılıyor bazen. Öğreniyö işte. :)
- 10) Cavit Abim: Abi walla ben sonuncu yapmadım seni, bak bi yanlışlık var. Bana kalsa kesin sen birincisin, aman diim abi.

TÜRKİYE
TOP 10

- 1) AGE OF EMPIRES
- 2) X-WING DATA
- 3) STREET FIGHTER ZERO
- 4) REBELLION
- 5) JEDI KNIGHT DATA
- 6) HELLFIRE
- 7) WC PROPHECY
- 8) LAST BRONX
- 9) FIFA SOCCER 98
- 10) NBA LIVE 98

U.S.A.
TOP 10

- 1) TOTAL ANNIHILATION
- 2) DIABLO/HELLFIRE
- 3) QUAKE 2
- 4) AGE OF EMPIRES
- 5) HEROES OF M&M 2 COMP.ED.
- 6) FALL OUT
- 7) FIFA 98
- 8) MONKEY ISLAND 3
- 9) JEDI KNIGHT
- 10) TOMB RAIDER 2

Z

- İ Dergiyl ayın birine yetiştirmek için elimizden geleni yapacağız. Yılın utopyası.
- İ Aşağı kim inip kola alıcak diye duvara para atmak. Kaybedince muzıkmak.
- İ Şimdiden tatil planları kurmak, deniz, güneş, kız, kum, kola düşlemek...
- İ Boş boş günler geçirmek, her akşam dışarı çıkmak, oyun oynamak, TV bile seyretmek. Uzuuuun bi bayram tatil geçirdik de.
- İ Entel entel takılmak... Tatilde bol bol kitap okuyup, akşamları Fellini filmlerini seyrediyöz (bi şey anlamıyöz ama olsun, elimizden geleni yapıyöz biz).

OUT

- İ Dergiyl ayın birine yetiştirmek için elimizden geleni yapmak; nasıl olsa yetişmeyecek, bırakın da gezip tozalm.
- İ FRP; lanetli grup yine dağıldı da. Bakalım bu sefer toplanacak mı?
- İ Fuar; hakkaten kaybetmişiz biz amatör ruhumuzu. Kimsenin gidesi yok artık fuara.
- İ Film Festivali; Napalım, hiç bi şey anlamıyöz. Hele bi tanesi, renkliydi, konuşmalar bile vardı ama yine bi şey anlamadık.
- İ Age of Empires; yok yok şaka. Bu gidişle asla out olmayacak.

RetroFit



RetroFili

Amacımız; kaybolmaya yüz tutmuş değerli medyaları dijital olarak korumaktır.

**Bu medyalardan bir kazanç elde etmiyoruz.
Ayrıca "Yayıncı/İçerik Sahibi" kişi veya kuruluşların kendilerinden elde edilebilecek hiçbir şey sunmuyoruz.**

Sitemizdeki içerikleri satan kimselere ödeme yapmayın.

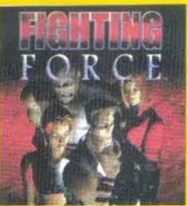
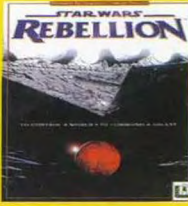
Bize herhangi bir şekilde yardım etmek isterseniz lütfen sitemizi ziyaret edin.

retrofili.com

AMANIN!!!

BitVet

EN YENİ EN İYİ ÇEŞİTLERİYLE ARACISIZ DİREK İTHALATÇI...
OSMANAĞA MAH. HALİTAĞA CAD. YÜKSEL
HAN NO:12 KAT:1 D:4 KADIKÖY / İSTANBUL
TEL&FAX: (0216) 418 2169 - 4182139



BİLNET'TE BULABİLECEKLERİNİZ:

- 🎧 TOPTAN ve PERAKENDE CD OYUNLARI
- 🎧 TOPTAN ve PERAKENDE FİLM CDLERİ
- 🎧 TOPTAN CD KUTULARI (JEWEL BOX)
- 🎧 DVD FİMLERİ
- 🎧 OEM BİLGİSAYAR PARÇALARI
- 🎧 HEWLETT PACKARD ve COMPAQ
- 🎧 MICROSOFT ÜRÜNLERİ
- 🎧 GAMEPAD ve JOYSTICK ÇEŞİTLERİ
- 🎧 HOPARLÖR ÇEŞİTLERİ

EN HESAPLISI, EN İYİSİ SADECE BİLNET'TE
SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYENİN HER YERİNE
ve KIBRIS'A 24 SAATTE ULAŞTIRILIR.

INTERNET CAFE

BİLNET AYNI ZAMANDA BİR İNTERNET CAFEDİR.
DOSTLARINIZLA SOHBET EDİP BİR ŞEYLER YUDUMLAYARAK
İNTERNET'E BAĞLANABİLİR, İNTERNET KONUSUNDA
BİLGİ EDİNEBİLİR, İNTERNET SAYESİNDE GÜZEL DOSTLUKLAR
KURABİLİRSİNİZ. BİLNET'E BU DERGİ İLE GELEN HERKES
İNTERNET'E %10 İNDİRİMLE BAĞLANACAKTIR.

F
İ
L
M

C
D
L
E
R
İ

TITANIC

SPHERE

MR. MAGOO

LOST IN SPACE

AMISTAD

STARSHIP TROOPERS

TOM&JERRY CLASSICS

MOUSE HUNT

BRAVEHEARTH

RETURN OF JEDI

BIG SISTER 2000

DEVILS ADVOCATE

STARGATE 2

AS GOOD AS IT GETS

SIMCITY 3000

BYZANTINE

STARSHIP TITANIC

FORMULA1 97

SHADOW MASTER

REDLINE RACER

SUB CULTURE

TOMB RAIDER GOLD

W. LEAGUE BASKETBALL

OF LIGHTS AND DARKNESS

TÜRKİYE TEMSİLCİSİ BÜYÜK MAVİ YAYINCILIK VE REKLAMCILIK LTD. ŞTİ.

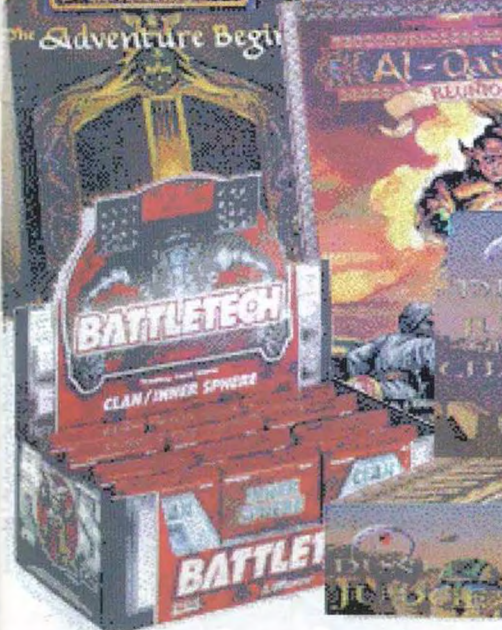
Abdi İpekçi Cad. Milli Reasürans Çarşısı No:61 D.12 Teşvikiye / Nişantaşı / İstanbul
Tel: 212 2404057 Fax: 212 2464574 E-MAIL:coskunk@turk.net



FIVE RINGS
PUBLISHING GROUP INC.

Wizards
OF THE COAST

Advanced
Dungeons & Dragons



BÜTÜN DÜNYA BU OYUNLARI OYNUYOR!

Gerekli Şeyler (+90 212 2404057) Abdi İpekçi Cad. Milli Reasürans Çarşısı. No:61
Dükkan:12 Teşvikiye / Nişantaşı / İstanbul **Gürcom Bilgisayar Sistemleri**
(+90 212 2472490) Halaskargazi Caddesi. Teyyareci Fehmi Sk. No:21 Şişli / İstanbul
(+90 212 2472490) Rumeli Cad. İtir Sk. No:3 osmanbey / İstanbul **Perla Bilgisayar**
(+90 216 3857106) Bağdat Cad. No:392 Şaşkınbakkal/İstanbul **Hammer Müzik**
(+90 216 3489998) Mühürdar Cad. Akmar Pasajı No:70/12 Kadıköy / İstanbul
Robinson Crusoe Kitabevi (+90 212 2936968) İstiklal Cad. No:389
Beyoğlu / İstanbul **Yağmur Cyber Cafe** (+90 212 2923020) Şeyh Bender Sk.
Asmalı Mescit No18 Tünel-Beyoğlu / İstanbul **MIB Bilgisayar ve Yazılım**
San. (+90 312 5832842) Zeytinlik Mah. Yakut Sk. Sağlık Apt. No:58
Bakırköy / İstanbul **İletişim Kitabevi** (+90 232 4632303)1443 Sok. 45/A
Alsancak/İzmir **Oversoul** (+90 312 4660965) Tunalı Hilmi cad. Aynalı pasajı
89/47 Kavaklıdere / Ankara **FRP Bilgisayar Turizm**
(+90 312 4278906) Tunalı Hilmi Cad. Ertuğ Pasajı No:83 Kavaklıdere /Ankara
Kolej Kırtasiye (+90 312 4322612) Ziya Gökalp Cad. 45/A
Kızılay/Ankara **Yüksel Kırtasiye** (+90 312 4172283)
Yüksel Cad. 19/13 Kızılay/ Ankara **RLC Limited** (+90 3124462261)
Nenehatun cad. No: 93/6 G.O.Paşa/Ankara
Kamer Bilgisayar (+90 212 2600225) İhlamurdere cad.
Çelebioglu sok No:2/5 Beşiktaş / İstanbul



SETTLERS III EYLÜL AYINDA TAMAMEN TÜKÇE OLARAK GELİYOR!

BLUE BYTE SOFTWARE EN YENİ OYUNLARI İLE ARTIK TÜRKİYE'DE!



**Blue
Byte**



TÜRKİYE TEK TEMSİLCİSİ ve YETKİLİ DİSTRİBÜTÖRÜ PERLA BİLGİSAYAR LTD.
TÜM YAZILIM HAKLARI BLUE BYTE SOFTWARE'E AİTTİR. BLUE BYTE SOFTWARE'İN LOGOSU ve BÜTÜN HAKLARI
SİZİNDİR. BLUE BYTE ÜRÜNLERİNİN İZİNSİZ KOPYALANMASI, ÇOĞALTILMASI, KİRALANMASI KANUNEN YASAKTIR.

!!!BAĞDAT CADDESİ'NDE SHOW ROOM'UMUZ AÇILDI!!!

**EN YENİ EN KALİTELİ PC CDROM OYUNLARI, AKSESUARLARI,
SONY PlayStation SEGA SATURN AKSESUARLARI VE MAKİNALARI,
VIDEO CDLER, VCD PLAYERLAR, ORJİNAL ÇİZGİ ROMANLAR
MUSIC The Gathering ve DEĞİŞİK OLAN HER ŞEY PERLA'DA!**

**PERLA
BİLGİSAYAR**

PERLA OTOMOBİL KİRALAMA HİZMETLERİ ve BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ LTD. ŞTİ.
Head Office: Valikonağı cad. Zafer sok. No: 48/3 NIŞANTAŞI / İSTANBUL
TEL: (0212) 241 5626 - 246 5788 FAX: 246 3259
Şaşkınbakkal Showroom: Bağdat cad. No: 329/C Şaşkınbakkal / İSTANBUL
(Şaşkınbakkal Mc Donalds'ın sokağı) TEL: (0216) 385 7106

**TÜRKİYE'DE İLK ve TEK MAIL-ORDER ALIŞVERİŞ SİSTEMİ İLE ÜRÜNLERİMİZ SİZE BİR
TELEFON UZAKLIĞINDA. (KREDİ KARTI OLMAYANLAR: HAVALA OLANAKLARINI DA SORUNUZ)**



ELECTRONIC ARTS™

HAYDI İNGİLTERE'YE

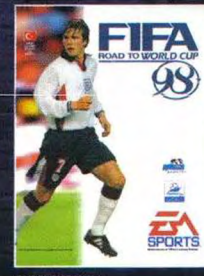


WORLD CUP 98

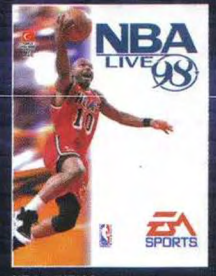


ELECTRONIC ARTS OYUNLARINDAN BİRİNİN ETİKETİ İLE İNGİLTERE'DE 1 KİŞİYE YAZ OKULU'NA KATILMA FIRSATI...!
1 Kişiyse SEGA SATURN,
1 Kişiyse SONY PLAYSTATION,
2 Kişiyse SEGA MEGA DRIVE
ve 100 Kişiyse FUTBOL TOPU.!

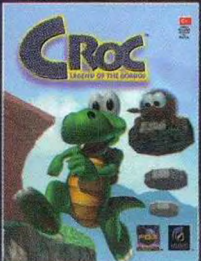
25.03.1998-09.07.1998 tarihleri arasında kesip taahhütlü olarak adresimize göndereceğiniz her ARAL etiketi sizin için yeni bir kura numarasıdır. Bu kampanya sadece Aral etiketli ELECTRONIC ARTS oyunları için geçerlidir.



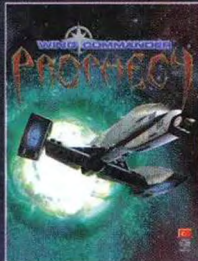
FIFA RTW'98



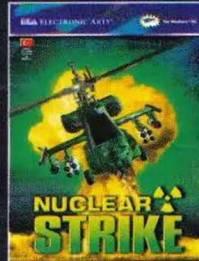
NBA LIVE'98



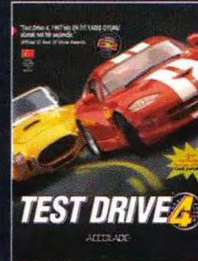
CROC: LEGEND OF THE GOBBOS



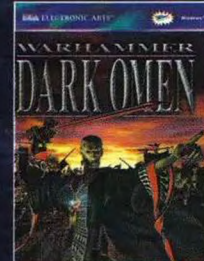
WING COMMANDER



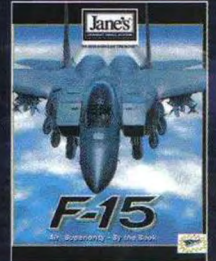
NUCLEAR STRIKE



TEST DRIVE 4



DARK OMEN



F-15



ARAL İTHALAT LTD. İSTOÇ 6.ADA NO.68 MAHMUTBEY 34550 İSTANBUL Tel: 0 212 659 26 73 (PBX)

BU KAMPANYA T.C.MİLLİ PİYANGO İDARESİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜNÜN 12.03.1998 TARİH VE B.02.İ.MPİ.0.13.00.02/552-2288 SAYILI İZİNİYLE GERÇEKLEŞTİRİLMEKTEDİR. 9 TEMMUZ 98 AKŞAMINA KADAR ELİMİZE ULAŞACAK ŞEKİLDE POSTA VEYA ELDEN GÖNDERİLEN ZARFLAR ÇEKİLİSE KATILABİLECEKLERDİR. ÇEKİLİŞ NOTER HUZURUNDA 10.07.98 SAAT 14.00'DE ŞİRKET MERKEZİMİZDE YAPILACAKTIR. SONUÇLAR 12.07.98 TARİHİNDE YENİYÜZYIL GAZETESİNDE İLAN EDİLECEKTİR. ÇEKİLİŞTE 17-28.08.98 TARİHLERİ ARASINDA KATILABİLECEĞİNİZ YAZ OKULUNA KATILMAYA HAK KAZANAN ASIL 26.07.98, YEDEK İSE 10.08.98 TARİHİNE KADAR BAŞVURUSUNU YAPMALIDIR. DİĞER İKRAMİYELERİ KAZANAN ASİLLER 26.07.98, YEDEKLER İSE 10.08.98 TARİHİNE KADAR BAŞVURULARINI YAPMIS OLMALIDIRLAR. KDV HARİC DİĞER VERGİ, YASAL YÜKÜMLÜLÜK VE HARCAMALAR İŞTİRAKÇİLERE AIT OLUP 18 YAŞINDAN KÜÇÜKLER KATILAMAZLAR; KATILMIŞ OLSALAR DAHI KAZANMIŞ OLUKLARI İKRAMİYE VERİLMEMEYECİKTİR.